2CD

DWIE PŁYTY CD WYPEŁNIONE PO BRZEGI NOWOŚCIAMI

EDYCJA CD

WWW.GRYKOMPUTEROWE.PL

Gry Komputerowe

grudzień 2000 (77) • cena 13.95 zł • index 337137 • issn 1427-633X

12/00

GRA MIESIĄCA!

C&C: RED ALERT 2

Czerwoni w natarciu! Uratuj Stany Zjednoczone razem z nami!

W NUMERZE

2xCD

- FIFA 2001
- RUNE
- BLAIR WITCH VOL. 2
- CLOSE COMBAT 5
- STUPID INVADERS
- 4X4 EVOLUTION
- VENOM
- SREAMER 4X4
- I WIELE INNYCH

RECENZJA!

FIFA 2001

Najlepsza piłka na PC powraca w nowej szacie!

ZRECENZOWANE!

4X4 EVOLUTION
SANITY: AIKEN'S ARTIFACT
WIZARDS & WARRIORS
CLOSE COMBAT 5
NHL 2001

ZRECENZOWALIŚMY!

THE MOON PROJECT

Gdy „Earth 2150" już Ci nie wystarcza...

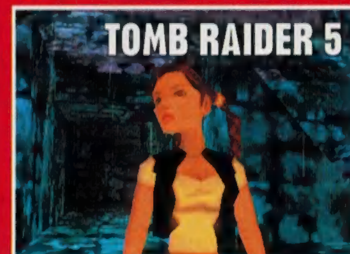


ZAPOWIEDZI









Strzeż się!

NADCIĄGA MROCZNE PLEMIĘ...



Kiedy opanowałeś do perfekcji sztukę walki... Bogowie zmienili zasady.







Wkrótce w sprzedaży w rewelacyjnej niskiej cenie 99 złotych!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

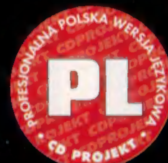
Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com



TM

2CD







Najnowszych informacji szukaj w internecie:
http://settlers.cdprojekt.com

www.bluebyte.com

OD REDAKCJI...



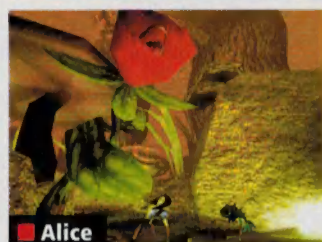
Tradycyjnie numer dwunasty nie jest ostatnim, który ukazuje się w tym roku, więc będzie jeszcze czas złożyć wszystkim naszym Czytelnikom życzenia świąteczne w wydaniu styczniowym, które trafi do kiosków przed Gwiazdką.

Radosny to czas dla całej komputerowej gawiedzi, bo rozpoczął się wysyp najbardziej oczekiwanych gier o których tak chętnie rozpisywaliśmy się w „zapowiedziach". Dystrybutorzy pospiesznie kończą druk pudełek, walczą z problemami transportowymi, rezerwują miejsca na półkach supermarketów i rozpoczyna się wielkie przed świąteczne szaleństwo. Kto więcej, kto lepiej, kto bardziej kolorowo! Będzie w czym wybierać! Jako pierwsze z potencjalnych hitów już zajęły miejsca na półkach: „C&C: Red Alert 2", „FIFA 2001", a za chwilę dołączą do nich „Baldur's Gate 2", „Tomb Raider V", „Colin McRae Rally 2" i wiele innych. O niektórych możecie przeczytać już w tym numerze pisma, dowiedzieć się czy spełniły pokładane w nich nadzieje, czy warto było czekać. Kolejne przeboje przedstawimy za miesiąc, a tymczasem polecamy demka i prezentacje wideo zawarte na naszych krążkach CD. Już dziś zachęcamy Was do nabycia kolejnego wydania „Gier Komputerowych z DVD", bo szykuje się naprawdę niezły krążek. Warto zaczekać!

ZAPOWIEDZI


Settlers IV

PORADY


Alice

STAŁE DZIAŁY

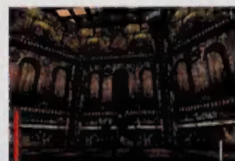

Emperor

CZYM ZASKOCZYLIŚMY WAS W GRUDNIU...


Red Alert 2


FIFA 2001


NHL 2001


Rune

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 12/2000 (77)
rok ósmy

WYDAWCA
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (9-17)
fax (0-22) 812-68-29
e-mail: *gk@cgs.com.pl*
http://www.grykomputerowe.pl

REDAKCJA
Marek Suchocki (red. nacz.)
Michał Bakuliński (red. prowadzący
mbakulinski@cgs.com.pl
Romuald Wawrzyniak
rwawrzyniak@cgs.com.pl
Krzysztof Kiełmiński (CD Manager
kkielminski@cgs.com.pl

WSPÓŁPRACA
Jacek Pietruszczak (Baron Jack)
Maciej Waszkiewicz
Tomasz Lustyk (Lusiek)

DZIAŁ REKLAMY
Przemysław Gorący
pgoracy@cgs.com.pl

KOREKTA
Magdalena Kotulska

ŁAMANIE
Rafał Kresiński
Mariusz Szarek

DRUK
Elanders, ul. Szpitalna 6 p. 8
00-031 Warszawa

KOLPORTAŻ OGÓLNOPOLSKI
RUCH S.A. O.K.D.P.

PRENUMERATA
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-16 pod tel. (0-22) 815-42-20 lub: *reklamacje@cgs.com.pl*

CGS COMPUTER STUDIO
jest wydawcą tytułów:
COMPUTER ARTS
PLAYSTATION MAGAZYN
AMIGA COMPUTER STUDIO
PSX FAN, PC SOLUTION

Prenumerata krajowa (I kwartał 2001) dotyczy tylko edycji bez CD
Należność (3 x 5.50 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora.
Termin przyjmowania prenumeraty mija z

colin | mcrae | rally | 2.0™

Realny jak nigdy dotąd

Poprawiliśmy osiągi,
dopracowaliśmy wygląd,
zwiększyliśmy moc
i stworzyliśmy ideał.





Już w grudniu w polskiej wersji językowej w przystępnej cenie 99 zł.





• **Poprowadź najszybsze samochody rajdowe jakimi ścigali się dawni i obecni mistrzowie** - od Mini Coopera przez Mitsubishi Lancer do Forda Focusa. • **Zmierz się z najlepszymi kierowcami na 90 międzynarodowych trasach rajdowych oraz na terenie trzech nowych państw** - Kenii, Finlandii oraz Włoch • **Zagraj w nowy tryb zręcznościowy z wyścigami torowymi dla 6 samochodów**, który pozwoli Ci na jednoczesną grę dla dwóch osób na jednym komputerze z podzielonym ekranem • **Zupełnie nowy tryb turniejowy** z rozgrywką dla 1-8 graczy • **Weź udział w rajdowych mistrzostwach świata** z możliwością gry do 4 osób • **Realistyczne podpowiedzi pilota** pozwalające optymalnie pokonać każdą trasę • **Najnowsze rozwiązania graficzne** dzięki czemu gracz odnosi wrażenie jakby brał udział w prawdziwym wyścigu.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

www.codemasters.com

Codemasters
GENIUS AT PLAY™

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00**

NA CD



Od czasu, gdy serwujemy Wam obiad składający się z dwóch dań, chyba nie narzekacie na niedosyt. Masa wspaniałych dem, trailerów gier, patchy, magazyny internetowe, gry shareware, programy narzędziowe... Czego chcieć więcej? Jeśli macie propozycje, co jeszcze według Was powinno znaleźć się na krążku Gier Komputerowych, to piszcie na mój adres e-mailowy (jest w stopce). KRZYCHOO

FIFA 2001





EA SPORTS
P233, 32MB RAM, WIN 95/98

Każda gra z serii FIFA już od kilku lat oznacza najwyższą jakość i najwierniejszą symulację piłki nożnej. Nowe edycje zawsze miały ulepszoną grafikę, sterowanie oraz poprawione błędy z poprzednich części. Nie inaczej jest tym razem. Lista usprawnień jest długa i obiecująca. Poprawiono modele zawodników, co widać zwłaszcza przy zbliżeniach i powtórkach, jest to zasługa zastosowania bardzo dużej ilości wielokątów. Usprawniono także mimikę twarzy. Zastosowano nowe rozwiązania efektów świetlnych, zwiększono szczegółowość tekstur, którymi pokryty jest stadion oraz całe otoczenie. Bardzo ważne jest również to, że dopracowano sztuczną inteligencję przeciwników.
O tym wszystkim i wielu innych rzeczach, zdołasz się przekonać, odpalając nasze demo miesiąca.



CD

- Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95/98.
- Wszystkie zawarte na CD programy sprawdzone zostały pod kątem poprawnego funkcjonowania i istnienia wirusów.
- Redakcja „GK" nie ponosi odpowiedzialności za efekty, wywołane niewłaściwym postępowaniem z programami umieszczonymi na płycie.
- Jeśli masz problemy z uruchomieniem, zwróć uwagę na: – wymagania sprzętowe programu – to czy masz aktualną wersję Direct X – lub sprawdź go na innej konfiguracji PC.
- Jeśli mimo to nie możesz skorzystać z CD, skontaktuj się z nami. Na Wasze pytania odpowie red. Krzysiek Kiełmiński. Dyżuruje on w poniedziałki i czwartki w godzinach 17-20, pod numerem tel. (0-22) 815-42-20.



KLAWISZOLOGIA:
KURSORY - sterowanie zawodnikiem
D - strzał
S - podanie
A - lob
Q - bezpośrednie podanie
E - blokowanie
0 (na klawiaturze numerycznej) - zwód
SPACJA - IGM
ESC - pauza















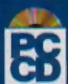
ZAGRAJ Z NAMI POD CHOINKĄ





02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3.
Tel. (22) 642 27 66 lub 642 27 68. Fax 642 27 69.
Dystrybucja: **IM Group** Sp. z o.o. WWW: http://www.imgroup.com.pl





ZAMÓW JUŻ DZIŚ
IM GROUP
TEL (022) 833-39-56
ZAMAWIAJĄC PRZED PREMIERĄ OTRZYMUJESZ KOSZULKĘ

BLAIR WITCH VOL. 2

TAKE 2
P233, 32MB RAM, WIN 95/98

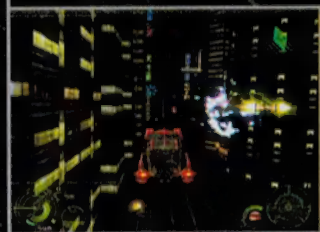
A oto druga część gry opartej na znanym filmie, który w bardzo krótkim czasie zyskał miano kultowego. Gra potrafi zaskoczyć w wielu miejscach, przez co, grając samotnie w ciemnym pokoju, a do tego jeszcze mając słuchawki na uszach, możemy wspaniale wczuć się w klimat, a także bardzo się bać...

KLAWISZOLOGIA:
F1 - klawiszologia
F2 - zapis gry
F3 - załadowanie gry
F5 - dźwięk
F6 - szybki save
F9 - szybki load
F11 - rozjaśnienie ekranu
F12 - ściemnianie ekranu
F - latarka
ESC - pauza
W - kroki w przód
S - kroki w tył
A/D - strafe w lewo/ w prawo
MYSZ - obracanie postaci
LPM - strzał, akcja
= - następna broń
- - poprzednia broń
[- następny przedmiot
] - poprzedni przedmiot
E - wyrzucenie przedmiotu, broni



CRIME CITIES





TECHLAND
P233, 32MB RAM, WIN 95/98

Gra mająca polskie korzenie, która pokazuje, że nasi informatycy i koderzy na pewno nie są gorsi od tych z Zachodu, a wręcz przeciwnie. „Crime Cities" przenosi Cię do miasta przyszłości, którego klimat przywodzi na myśl kultowego „Blade Runnera". Zasiadasz za sterem (kierownicą?) czegoś, co jest samochodem przyszłości. Dzięki temu, że samochody potrafią lewitować w powietrzu, ruch odbywa się nie tylko w poziomie, ale także w pionie. Dla miłośników gatunku (i nie tylko) jest to niezły kąsek.

KLAWISZOLOGIA:
W - przyspieszenie
S - hamulec
Z - zatrzymuje statek
; - lewo
' - prawo
A - strafe w lewo
D - strafe w prawo
SPACJA - strzał
KLAWIATURA NUMERYCZNA - sterowanie statkiem
1 do 9 - wybór broni
C - najbliższy cel
V - najbliższy wróg
M - cel misji
N - następny cel
B - poprzedni cel
X - celownik

STUPID INVADERS

UBI SOFT
P200, 32MB RAM, WIN 95/98

Odpal to demko, a uśmiejesz się do łez! Jest to jedna z fajniejszych przygodówek, w jakie ostatnio pogrywałem. Sterujesz grupką pięciu przygłupich kosmitów, którzy muszą przeżyć w bardzo dziwnym i śmiesznym świecie. I jeszcze jedno - grafika w tej grze jest doskonała!



FROGGER

HASBRO
P233, 32MB RAM, WIN 95

Uch, jak ja lubię come backi starych gierek z ośmiobitowców w nowej oprawie. „Frogger 2" jest świetnym przykładem, jak bardzo takie gry mogą bawić. Jeśli jednak nigdy nie grałeś we „Froggera", śpieszę z informacją, że są to przygody żaby, która wykonując swoje krzepkie skoki, musi przedostać się przez wrogi świat, jaki ją otacza. Małe, a cieszy!

KLAWISZOLOGIA:
KURSORY - skoki
ENTER - duży skok



CLOSE COMBAT 5: INVASION NORMANDY

SSI
P200, 32MB RAM, WIN 95/98



Oto piąta część super strategii, przez wielu uważanej za niedoścignioną. Akcja przenosi Cię w realia II wojny światowej, wprost w sam kocioł walki aliantów i hitlerowców. Tym razem będziesz mógł wziąć udział w inwazji na Normandię.

4x4 EVOLUTION

TERMINAL REALITY
PII 266, 64MB RAM, WIN95/98

Recenzję tej gry możecie przeczytać w bieżącym numerze. Krótko mówiąc, pozwala Ci ona zasiąść za kierownicą jednego z wielu dostępnych samochodów terenowych i rozpocząć torturowanie wahaczy, sprężyn, resorów, drążków kierowniczych, itp., itd. Co tu mówić więcej - odpalaj grę, siadaj za kierownicę terenowego Nissana i grzej! Niech moc będzie z Tobą!

KLAWISZOLOGIA:
KURSORY - sterowanie samochodem
V - zmiana kamery
4 - przełącza rodzaj napędu
SPACJA - ręczny



SCREAMER 4x4

VIRGIN
P233, 32MB RAM, WIN 95/98



Kolejna gierka na kompakcie, poświęcona samochodom terenowym. Moim skromnym zdaniem - najlepsza. Jest to bardzo realistyczny symulator wozu terenowego, w którym musisz martwić się nie tylko o gaz, hamulec i kierownicę, ale także o blokady dyferencjałów, rodzaje przełożeń, sprzęgło, itp.

PEŁNA WERSJA: Smack A Thief
INNE DEMA: Rune, Venom
REDAKCYJNE: CarZonE - kącik gier samochodowych, NoName nr 9 - magazyn internetowy, ZalogaG nr 16 - magazyn internetowy, Tipsy
PATCHE: Dark Reign 2, Demise, Grand Prix 3, Red Alert 2, Sin, Star Trek Klingon Academy, Sudden Strike, Xtension
DRIVERY: TNT, TNT2, GeForce, GeForce PRO, GeForce 2, Nvidia Detonators 6.31, S3 Savage 3D, Voodoo 2, Voodoo 3 2000 3000 3500.
SHAREWARE: ACDSee 3.0, GetRight 4.20, ICQ 2000a, McAfee Virus Scan, Mirc 5.7, Power DVD, WinAmp 2.64, WinRar, WinZip 8
NARZĘDZIA: ACDSee 3.0, GetRight 4.20, ICQ 2000a, mIRC 5.7, Power DVD, WinAmp 2.65, WinZip 8
TRAILERY: Black & White, Blade Of Darkness, Commandos 2, Halo, Hitman, No One Lives Forever, Red Alert 2, The Longest Journey

PC CD

KON

Podaj 2 tytuły gier, które uk
ale nie biorą udziału

DO WY

8 gier FIFA 2001

8 gier NBA





Najlepsza piłka

Najlepsza k









Prawidłowe odpowiedzi prosimy prze
Gry Komputerowe, ul. Marsa 6, 04-2

http://www.i

Pierwsze spojrzenie na...

EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

Matka wszystkich strategii RTS powraca w szatach godnych nowego tysiąclecia.





Sprzęt wszystkich przeciwników wygląda imponująco.

„EMPEROR" SPRAWI, ŻE NIE ZECHCEMY PRZESTAĆ GRAĆ, GDYŻ...

- Jego poprzedniczka to jedna z najważniejszych gier wszech czasów.
- Podobnie jak w „Shogun", strategia rozgrywa się tu na dwóch płaszczyznach.
- Trójwymiarowy engine bardzo wiele potrafi. My już widzieliśmy go w akcji!
- Autorzy obiecują zachowanie niezwykłego klimatu prozy Franka Herberta.

PRODUCENT: INTELLIGENT GAMES / WESTWOOD WYDAWCA: EA PREMIERA: LATO 2001

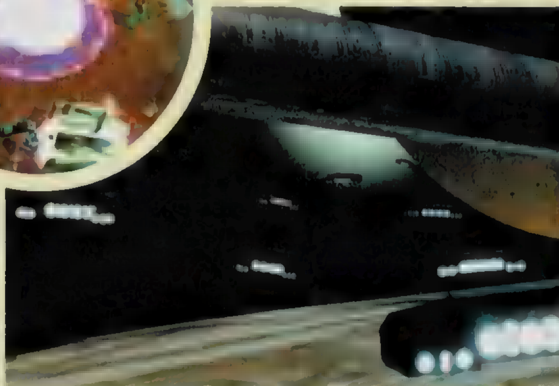
KTO WIE?

Niedawno www.valhalla.pl, największy w polskim Internecie serwis o grach komputerowych, zorganizował konkurs dla fanów strategii. Najtrudniejszym pytaniem okazało się być to o autorów gry „Dune". Tylko niewielki odsetek uczestników wiedział, iż chodzi o Cryo. Warto więc wspomnieć co nieco o historii romansu pustynnej planety z komputerami. Na początku był kultowy sześcioksiąg Franka Herberta, swoista biblia literatury s-f. W 1984 powstał film Davida Lyncha, a w 1990 Francuzi z Cryo postanowili wydać grę przygodową z elementami strategii. Dopiero w 1992 prawa do komputerowej „Diuny" nabył Westwood i wydając „Dune 2", zapoczątkował gatunek RTS.

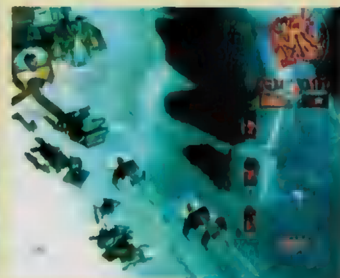








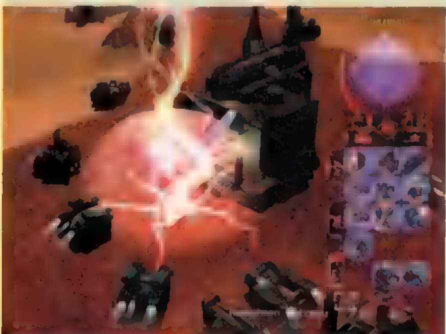
Tym razem walka o Dune będzie miała wielowymiarowy charakter.



Planeta Arrakis, znana jako Diuna. Pustynna kraina. Jedyne w kosmosie miejsce wydobycia bezcennej przyprawy (melanżu). Ktokolwiek ma kontrolę nad Diuną, ma też kontrolę nad Imperium...

Tak w roku 1992 zaczynała się gra „Dune 2". Nikt nie spodziewał się wtedy, że oto rodzi się nowa era w historii gier komputerowych. Powstał gatunek strategii czasu rzeczywistego, z którego łona wyszły tak kultowe pozycje, jak „Command & Conquer", „Warcraft" czy „Starcraft" oraz dziesiątki tytułów drobniejszych wydawców, z których każdy chciał spróbować szczęścia w świecie RTS-ów. Nie da się jednak ukryć, że o ile „Dune 2" można było nazwać rewolucją, to nie można tego już powiedzieć o jej następcach przygotowanych w studiach Westwood. Autorzy nie potrafili odejść od wyeksploatowanej formuły pierwowzoru i uparcie pozostając przy dwuwymiarowej grafice, dostarczali nam rozrywkę z sequelowego powielacza. To już się jednak nie powtórzy.

Rewolucja zapowiadana jest na połowę roku 2001 i nosi tytuł „Emperor: Battle For Dune". Twórcy z Westwood mówią, iż wracają na pustynną planetę, aby na nowo zdefiniować gatunek, który zapoczątkowali. Fabuła wyda się



„WRACAJĄ NA PUSTYNNĄ PLANETĘ, ABY NA NOWO ZDEFINIOWAĆ GATUNEK, KTÓRY ZAPOCZĄTKOWALI"

znajoma wszystkim zagorzałym fanom pierwowzoru i prozy Franka Herberta. Oto w roku 10190 umiera Imperator, a potężne rody stają do walki o kontrolę nad Diuną. W „Emperor" stajemy na czele stron znanych nam już z „Dune 2"- sprawiedliwych i szlachetnych Atrydów, krwiożerczych i podłych Harkonenów oraz podstępnych Ordosów. Każde z ugrupowań posiada kompletnie odmienną technologię, budowle i jednostki, a zatem i inną strategię walki. Westwood dokłada wszelkich starań, aby odmienności poszczególnych rodów miały rzeczywiste odbicie na polu walki, a nie były jedynie pustymi hasłami reklamowymi. Do tego dochodzi aż pięć „ras" niezależnych, z którymi gracz może nawiązać współpracę (Sardaukarzy, Fremeni, zakon Ix, zakon Tleilaxu, Gildia). Każdy taki sojusz to dodatkowe rodzaje budynków i jednostek, którymi można dysponować, ale również nowe warunki i zadania, jakie trzeba będzie spełnić.

Kolejna innowacja to przeniesienie poziomu dowodzenia na szczebel taktyki. Przed każdą misją otrzymujemy mapę planety, podzieloną na sektory. Tutaj gra przypomina nieco strategię turową, zaś misje, jakie otrzymamy, będą odbiciem naszych poczynań w skali makro. Część walk będzie się również, w zależności od postępów gracza, odbywała się na innych planetach - rodzinnych światach walczących rodów. A to wszystko oparte na nowym, wreszcie w pełni trójwymiarowym engine, którego możliwości oglądać można na zdjęciach. Nie da się ukryć, że kolejna gra Westwood to imponujący projekt. Już wkrótce przyjrzymy się jej bliżej. **VOXEL**

DANE PRODUCENTA

Nazwa: Westwood

Pochodzenie: Las Vegas, USA

Data założenia: 1985

Wielkość zespołu: 180 osób

Osiągnięcia: Przez 15 lat istnienia chłopaki z Westwood próbowali swych sił we wszystkich gatunkach gier na PC, przeważnie z dobrym skutkiem.

Poprzednia Gra: „Tiberian Sun", „Red Alert 2", „Lands Of Lore III".

Pierwsze spojrzenie na...

X-COM ALLIANCE

Świetny pomysł! Ale...Hej, chłopaki! Ile można czekać???

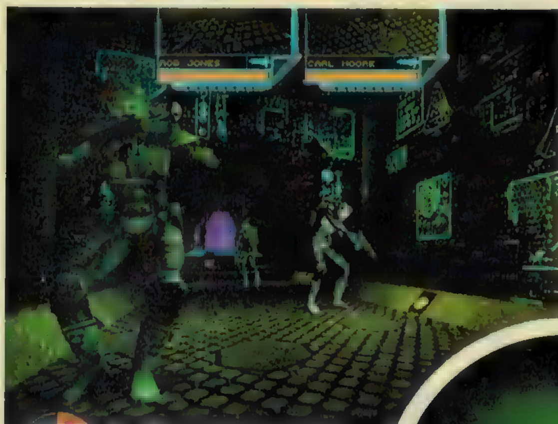
Co za oczy, jaka aparycja... To musi być miłośnik świeżego mięska!



NIE BĘDZIEMY UFAĆ NIKOMU, GDYŻ...

- Strzelanka FPP w realiach świata X-Com, to zdecydowanie dobry pomysł.
- Aby przejść szereg misji, będziemy musieli zabawić się również w taktyka.
- 16 rodzajów uzbrojenia, 12 członków drużyny, opisanych szczegółowymi statystykami.
- Zaawansowane procedury AI są dowodem na istnienie w kosmosie inteligentnych istot.

PRODUCENT: MICROPROSE WYDAWCA: HASBRO PREMIERA: LUTY





Widok z pierwszej osoby? Nareszcie coś dla twardzieli!





Obcy mają dość monotonną architekturę.



REAL CZY UNREAL?

„X-Com Alliance" jest jedną z około 20 gier, dla których producenci zakupili engine „Unreal". Prawdopodobnie wyłożyli na niego bardzo ciężkie pieniądze (plotki mówią o pół milionie dolarów). Trudno jest więc zrozumieć wypowiedź głównego programisty Microprose, który w wywiadzie stwierdził, że tak naprawdę engine został mocno przeprogramowany i w tej chwili w 60%, to całkiem nowy kawałek kodu.

Wydana siedem lat temu przez Microprose strategia „UFO: Enemy Unknown" miała tę szczególną właściwość, że wciągała każdego, kto grał w nią dłużej niż pięć minut. Ubocznym skutkiem tej właściwości były kolejne części (tzw. sequele, co za okropne słowo), które podążyły po pewnym czasie utartą ścieżką, próbując powtórzyć kasowy sukces pierwowzoru („X-Com: Terror From The Deep", „X-Com: Apocalypse").

Jednak autorzy z Microprose to widać istoty ambitne. Nie dość, że wydawali na świat smakowite kąski dla fanów strategii, postanowili wraz ze swym X-Com'owym uniwersum zahaczyć o inne gatunki. Tak narodził się pomysł na średnio udany symulator „X-Com: Interceptor" oraz połączenie gry taktycznej z elementami strzelanki FPP, czyli „X-Com Alliance".

Pierwsze wieści o „Przymierzu" wypłynęły dwa lata temu, na fali mody na kupowanie licencji trójwymiarowego engine'u „Unreal". Ten kawałek kodu stał się obiektem pożądania każdej firmy (nawet producentów oprogramowania kuchenek mikrofalowych), zaś duet Hasbro i Microprose doszedł do wniosku, że świetnie nadaje się do przeniesienia emocji znanych z „UFO" do strzelaniny FPP. Jak uradzili, tak zrobili. Fabuła „X-Com Alliance" pozwala nam wcielić się w postać dowódcy elitarnej jednostki ziemskich komandosów, wysłanych w statku UGS Patton na Marsa, celem dokonania infiltracji odkrytej tam bazy Obcych. Dla porządku dodać należy, że rzecz dzieje się w niedalekiej przyszłości, kiedy spełnił się czarny scenariusz agenta Foxa Muldera i Ziemię zaczęli nawiedzać przybysze o szarej skórze, w niekoniecznie pokojowych zamiarach.

„GŁÓWNY CEL TO WYPROWADZENIE PODLEGŁYCH KOMANDOSÓW Z OPRESJI W JEDNYM KAWAŁKU"



Na skutek błędu nawigacyjnego brygada komandosów zamiast na Marsa, trafia do odległej o lata świetlne galaktyki, gdzie właśnie trwa wojna pomiędzy zamieszkującymi ją rasami. Głównym celem gracza stanie się wyprowadzenie podwładnych z opresji w jednym kawałku. „Alliance" to jakby poprzednie gry, przedstawione w skali mikro. Zamiast kilku baz mamy tylko szwankujący statek, ale za to z wszelkimi potrzebnymi sekcjami - badawczą, produkcyjną (oczywiście w bardzo ograniczonym zakresie), modułem pozwalającym zarządzać drużyną. Tutaj jednak każdy członek (a jest ich 12, każdy opisany odmiennymi cechami) jest na wagę złota. Wykonując kolejne misje zdobywać będziemy potrzebną wiedzę, ekwipunek i doświadczenie, a przy okazji damy popalić podłym ufokom. Z pewnością największym atutem gry będzie idealne wpasowanie w świat X-Com. Dla fanów będzie to niepowtarzalna okazja, aby zobaczyć większość znanych gatunków Obcych „twarzą w twarz", a potem wygarnąć im ze znajomej strzelby ołowiane pozdrowienie prosto w te wielkie, czarne oczy. Oby znów nie przełożyli premiery. **VOXEL**

DANE PRODUCENTA

Nazwa: Microprose / Hunt Valley

Pochodzenie: USA

Data założenia: 1998

Wielkość zespołu: 14 osób

Osiągnięcia: Microprose to firma-legenda. Co prawda po jej mitycznych założycielach (Sid Meier, Brian Reynolds) pozostała jedynie obecność duchowa, ale młodsze pokolenie programistów radzi sobie całkiem nieźle.

Poprzednia Gra: Pracujący nad grą byli na liście płac większości poprzednich gier Microprose.

FUNDATOR NAGRÓD

CDPROJEKT

Ul. Jagiellońska 74
budynek E
03-301 Warszawa
tel. (0-22) 513-69-50

KONKURS

1. W JAKIEJ KRAINIE ROZGRYWA SIĘ AKCJA BALDUR'S GATE 2?
2. PODAJ PRZYNAJMNIEJ JEDNĄ Z NOWYCH BESTII, JAKIE WPROWADZONO W BALDUR'S GATE 2.

NAGRODY:
25 GIER BALDUR'S GATE 2
ORAZ NAGRODY NIESPODZIANKI

ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU CENNYCH NAGRÓD, WYŚLIJ KARTKĘ POCZTOWĄ Z POPRAWNĄ ODPOWIEDZIĄ NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA Z DOPISKIEM „BG 2", NIE PÓŹNIEJ NIŻ DO 5 STYCZNIA. ROZWIĄZANIE KONKURSU W NUMERZE LUTOWYM. POWODZENIA!

NOWOŚCI

AKTUALNY PRZEGLĄD GIERCOWYCH DONIESIEŃ

ze świata

Wieść dla naszej branży dość istotna. Polski IM Group połączy się z czeskim Bohemia Interactive, wielkim potentatem na rynku gier u naszego południowego sąsiada. Nowo powstała firma zostanie zasilona kapitałem w wysokości 6,5 miliona euro, który wyłoży DBG Osteuropa Holding. Może doczekamy dobrych, poprawnie spolszczonych gier?

Virgin zamierza w przyszłym roku wypuścić na rynek najnowszą część „Screamera". Tym razem samochodowi projektanci proponują modę na ciężkie, terenowe maszyny klasy 4x4.

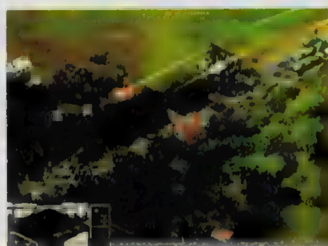
„Baldur's Gate 2 PL" ukaże się 1 grudnia! W pudełku będzie można znaleźć: 4 CD z grą plus dodatkową płytę z muzyką audio CD (ponad 70 minut), nową postacią oraz nowymi rodzajami broni, mapę, mousepad oraz kartę podręcznej pomocy. Swojego głosu postaciom użyczą m.in.: Piotr Fronczewski, Jan Kobuszewski, Krzysztof Kolberger, Gabriela Kownacka, Marek Perepeczko, Jan Piechociński, Henryk Talar oraz Wiktor Zborowski.

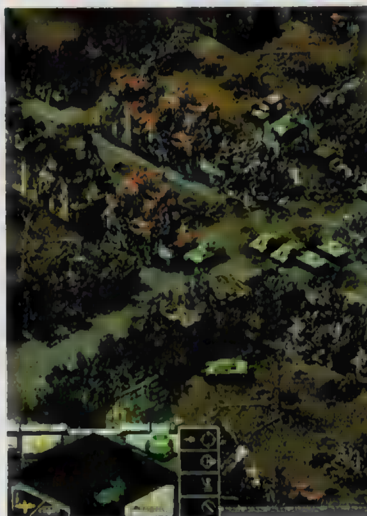
Najstarszy i największy w polskim Internecie serwis tematyczny poświęcony grom komputerowym (http://www.valhalla.pl) zmieni całkowicie swe oblicze. Przekonstruowanych zostanie większość działów, pojawi się nowy sposób prezentowania wiadomości oraz całkiem nowa szata graficzna. Dzięki temu wszelkie informacje będą łatwiej dostępne, a cała Valhalla działać będzie jeszcze szybciej.

■ WYDAWCA **CDV** ■ PRODUCENT **CDV** ■ PREMIERA **IV KWARTAŁ**

SUDDEN STRIKE

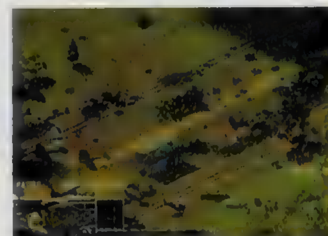






Z pieśnią na ustach wkraczamy do najpodlejszego kawałka historii XX wieku.

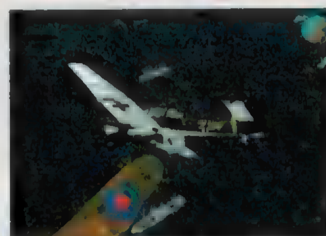
Znam ludzi, którzy na dźwięk zwrotu „II wojna światowa" potrafią nerwowo zamachać kończynami i nie odchodzić od TV przez kilka godzin, chłonąc archiwalia przewalające się przez ekran. CDV, jeden z małych i na razie nikomu bliżej nieznanych wydawców, właśnie za chwilę wypuści na rynek najnowszego RTS-a, którego tematem jest ten właśnie okres. Izometryczny rzut na pole walki połączony z wielkim pietyzmem w oddaniu jednostek (cudne renderingi), powinien tworzyć ostry klimat taktycznie perfekcyjnego kawałka stuffu. Pantery, Brummbary, Tigery, francuskie Char 1 Bis, sowieckie JS... arsenał dostępnych środków ma być porażający! Ponoć znajdziemy tu wszystko - od motocyklowych patroli po B-24, bombardujące pozycje wroga. Możliwość wykorzystania sprzętu wroga i skutecznego zagospodarowania terenu w obronie, ma nadać rozgrywce dość dynamiczny i uniwersalny charakter. Polski dystrybutor tej gry, firma IM Group, ma wykonać jego pełną polonizację - sehr gut! ■



■ WYDAWCA **EMPIRE** ■ PREMIERA **GRUDZIEŃ 2000**

BATTLE OF BRITAIN

Jeśli jeszcze nie miałeś okazji, by uratować Albion, to właśnie nadciąga właściwa chwila.



Marzeniem każdego szanującego się miłośnika symulacji powietrznych jest wskoczenie w kombinezon RAF-u lub Luftwaffe i stoczenie najsławniejszej bitwy powietrznej - Czarnego Czwartku. Rowan Software przeniesie nas w magiczny okres Bitwy o Anglię i pozwoli stanąć po jednej ze stron konfliktu. Będziemy mogli nie tylko wskoczyć do kabiny myśliwca (co pewnie jest najbardziej emocjonujące), ale i zarządzać podległymi nam siłami. Zaopatrzenie, stawianie w stany gotowości, zarządzanie personelem... brzmi ładnie, czyż nie? Ale jeśli zdecydujemy się na kampanie w powietrzu, a nie na stołku operatora, wówczas dwadzieścia dziewięć dynamicznych misji i kilkanaście maszyn oczekuje na nowego bohatera. Kilkaset mil terenu oddanego z fotograficzną dokładnością, pozwoli nam poznać bliżej Wyspy (byle nie ZBYT blisko) i stworzy okazję do zachłyśnięcia się realizmem modelu lotu. Dość powiedzieć, że engine graficzny został przeniesiony (po pewnych ulepszeniach, rzecz jasna) prosto z niesamowitego „Mig Alley". Pilotki na łby, waszmoście! ■

PRIMA GAMES W POLSCE

Doskonałe poradniki do gier amerykańskiej firmy Prima Games będą dostępne również w naszym kraju za sprawą rodzimego wydawnictwa Computer Graphics Studio.

To wydarzenie dużej rangi w naszym światku, gdyż produkty Prima Games są znane i cenione przez graczy nie tylko w Stanach Zjednoczonych, ale również w Wielkiej Brytanii, Niemczech, Austrii, itd. Teraz przyszedł czas na Polskę.

Prima Games wyspecjalizowała się w tzw. Official Guide czyli oficjalnych przewodnikach. Oznacza to, że wszystkie poradniki ze znaczkiem „Official" zostały autoryzowane przez producenta danej gry i dzięki temu zawierają unikalne materiały, pochodzące z samego źródła, a więc bezpośrednio od autrów gry, a kto może wiedzieć więcej o swoim produkcie niż jego twórca? Ten fakt sprawił, że poradniki Prima Games należą do najbardziej poszukiwanych opracowań gier przez maniaków komputerowych. Dzięki nim zyskują oni bowiem wszechstronną wiedzę o danej grze, poznają jej wszystkie, nawet najskrytsze sekrety. Takiej jakości i ilości informacji nie sposób znaleźć w gazetach ograniczających się zazwyczaj do kilku stron tekstu. Dlatego poradniki Prima Games wydawane są w formie grubych, bogato ilustrowanych książek zawierających wszelkie mapy, szczegółowe tabele, wykazy itp. Prawdziwi fanatycy gier powinni z pewnością docenić wartość takich podręczników, dzięki nim bowiem, każda gra zyska nowy wymiar!



Z prawdziwą przyjemnością informujemy, że pierwszą księgą Prima Games, która ukaże się w Polsce będzie BALDURS GATE 2 Official Guide. Aktualnie we współpracy z firmą CD Projekt trwają prace nad ujednoliceniem terminologii poradnika z polską wersją gry, gdyż taka właśnie ukaże się na naszym rynku.

W przygotowaniu są już kolejne poradniki Prima Games, ale ich tytułów nie możemy jeszcze zdradzić. Po więcej informacji zapraszamy do kolejnych wydań „Gier Komputerowych" lub do serwisu internetowego **www.grykomputerowe.pl** ■

■ WYDAWCA **EA** ■ PRODUCENT **LIONHEAD** ■ PREMIERA **I KWARTAŁ 2001**

BLACK&WHITE

Choć wstyd to powiedzieć, nasz przyjaciel Peter M. chyba zaczyna nas zawodzić!

Wspaniały, monumentalny, nowoczesny i rewolucyjny! Tymi epitetami reklamodawcy nie obdarzyli najnowszego klucza do otwierania konserw, lecz tysięczne tłumy graczy przewalające się przez londyńskie targi, tak reagowały na widok pokazywanego z rozmachem „Black&White". Idea zarządzania pewną nacją, ukrytą w ostępach magicznej krainy, nie jest rzeczą nową. Ale ponoć to właśnie Peterowi i jego niecodziennej ekipie dane będzie zrewolucjonizować gatunek. Wspaniały engine graficzny ma stworzyć trójwymiarowe spektrum, w którym własnym życiem tętnić będą oddane pod naszą władzę krainy. Jako wszędobylski mag-stwórca będziesz mógł, Drogi Graczu, wysyłać do tych krain swoich przedstawicieli - potężne demony, które będą sprawowały bezpośrednią pieczę nad naszymi poddanymi. Najwspanialsze w tej grze jednak ma być to, że nasze postępowanie ma bezpośrednio wpływać na poczynania podwładnych i wygląd krainy. Doskonałe AI jest chyba najczęściej reklamowanym elementem tej magicznej strategii. Mamy nadzieję, że tym razem Lionhead dotrzyma terminu. ■







ze świata

■ „Heist" może być doskonałą kontynuacją boskiego „Thiefa". Zajmująca się nim firma Interplay, pozwoli nam odwiedzić w wiadomych celach kilka muzeów i banków.

■ „Ground Control" uhonorowany został prestiżową nagrodą EMMY! Warto dodać, iż pod koniec tego roku powinien ukazać się interesujący dodatek do tej gry - „Dark Conspiracy".

■ Dzięki CD-Projektowi, nasi gracze będą mogli się cieszyć wersją PL hitowego „Sacrifice". Do polskiej edycji gry zostaną dodane dwa bonusowe krążki, na których można będzie znaleźć m.in. dodatkowe mapy dla trybu multi-player, ścieżkę dźwiękową w formacie Audio CD oraz 40-minutowy film, na którym sam Dave Perry prezentuje sposób użycia edytora poziomów!

■ Powstał serwer Wargate.net, który dla „Kingdom Unde Fire" ma być tym, czym jest Battle.net dla „Diablo2". Grając na Wargate.net, gracz będzie miał do wyboru takie tryby, jak: strategy multi-player, hero deathmatch , hero strategy, hero RPG czy rozgrywki w lidze.

■ Jeśli kochacie „Warcrafta", to musicie wiedzieć, że jego trzecia odsłona ukaże się dopiero w połowie przyszłego roku.

■ BlueByte wycofał się z publicznego testowania najnowszej, czwartej już, części kultowych „Settlersów". Brak wiary?

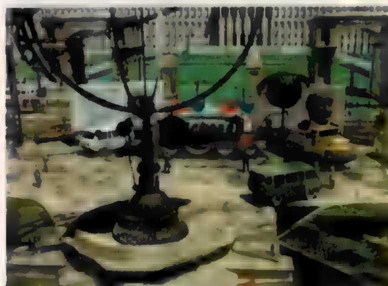
■ Firma ID Software sprzedaje „silniki" z serii produktów „Quake" I, II i III. Ceny? Od dziesięciu do trzystu tysięcy... dolarów, rzecz jasna!

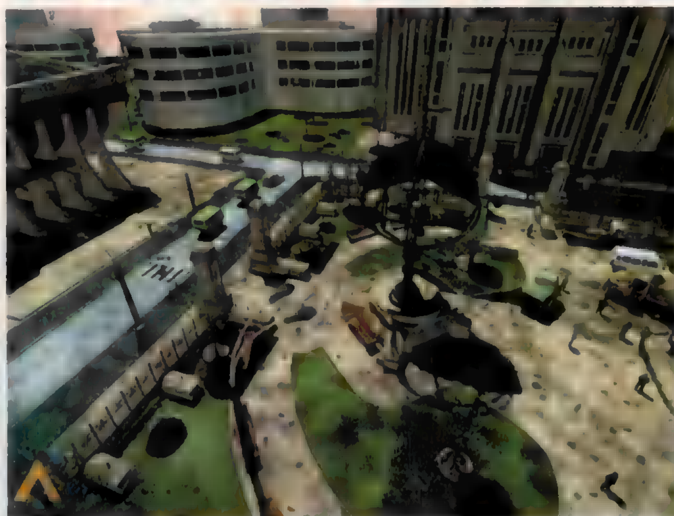


■ WYDAWCA **EIDOS** ■ PRODUCENT **ELIXIR** ■ PREMIERA **I KWARTAŁ 2001**

REPUBLIC: THE REVOLUTION

To chyba najbardziej ambitna gra przełomu tysiącleci!
Elixir Studios - słyszeliście kiedyś o nich? Nie? No właśnie! Iluż to my widzieliśmy charyzmatycznych managerów, prowadzących swe nowe firmy do zagłady. Czy historia się powtórzy? Kto wie, ale musicie wiedzieć, że za „Republic" stoi młody gniewny - Demis Hassabis, człowiek, który mając szesnaście lat, wspierał poczynania niesamowitego Petera Molyneux. Wszystko, co nosiło oznaczenie Bullfroga, przeszło przez ręce tego młodzieniaszka. Teraz wraz z kumplami z Cambridge chce stworzyć strategię, pozwalającą każdemu graczowi przejść wszystkie szczeble kariery ekonomiczno-polityczno-wojskowej i objąć funkcję Prezydenta w enigmatycznym kraiku, o słodkiej nazwie Novistrana. Wielkim atutem tej gry ma być niesamowity engine graficzny - całość naszego państewka będzie bowiem przedstawiona w trójwymiarze! Będzie można spytać dowolnego obywatela o zdanie, sprawdzić, co robi w danym momencie... inwigilacja ponad wszystko! Jako szef partii, generał, przestępca lub przemysłowiec będziemy mogli przewodzić jednej z szesnastu frakcji, walczących o władzę. A gdy już będzie ona nasza... policja polityczna, armia, wywiad, piony ministerialne - wszystko to będzie do naszej dyspozycji. No i milion żyjących w cyberprzestrzeni obywateli! ■





GRY, NA KTÓRE CZEKAMY!

Poniżej zamieszczamy listę gier, które naszym zdaniem mają wszelkie zadatki na to, aby stać się hitami.

Colin McRae Rally 2	Codemasters	grudzień
Desperados	Inforgrames	grudzień
Warcraft III	Havas	Boże Narodzenie
C&C: Renegade	EA	Boże Narodzenie
Hitman: Codename 47	Eidos	Boże Narodzenie
Icewind Dale: Heart of Winter	Interplay	styczeń 2001
B17 Flying Fortress 2	Hasbro	styczeń 20001
Aliens vs Predator 2	Fox Interactive	wiosna 2001
Duke Nukem Forever	Inforgrames	wiosna 2001
Dungeon Siege	Microsoft	wiosna 2001
Fallout: Tactics	Interplay	wiosna 2001
Halo	Microsoft	wiosna 2001
Hidden&Dangerous 2	Take 2	wiosna 2001
Mafia	Take 2	wiosna 2001
Newerwinter Nights	Interplay	wiosna 2001
Republic: The Revolution	Eidos	wiosna 2001
Team Fortress 2	Havas	wiosna 2001
Tropico	Take 2	wiosna 2001

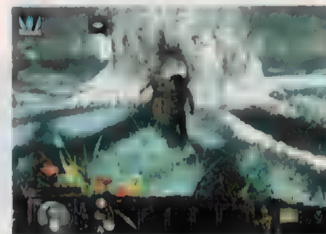
■ WYDAWCA **CRYO** ■ PREMIERA **IV KWARTAŁ**

ARTUR'S KNIGHT

Życie młodego królewicza może być naprawdę ciężkie...
Zwłaszcza jeśli nieszczęśnik ma o swoim pochodzeniu mgliste pojęcie, a stuletnie konwenanse nie pozwalają skorzystać z owoców pracy tatusia, który przed laty wykonał skok w bok. Właśnie takim królewiczem z nieprawego łoża jest nasz przyjaciel, bohater najnowszej przygodówki ze stajni Cryo. Naszym zadaniem będzie oczywiście sięgnięcie po koronę, nie na drodze haniebnych knowań i zamachów (szkoda!), lecz przez wstąpienie do elitarnego grona Rycerzy Okrągłego Stołu. Bradwen (Twoja cybernetyczna personifikacja) będzie mógł iść drogą starożytnego kultu druidów lub zaciągnąć się w szeregi Kościoła, co ma tworzyć zupełnie nowe zagadki przed herosem. Środowisko gry ma być sprytnym połączeniem prerenderowanych scenerii z realizmem pełnego 3D, zaś klimat rozgrywki ma tworzyć również odjazdowa celtycka muzyczka, pobrzdękująca w tle. Czekamy, Bradwenie! ■







■ WYDAWCA **989 STUDIOS** ■ PRODUCENT **VERANT INTERACTIVE** ■ PREMIERA **IV KWARTAŁ**

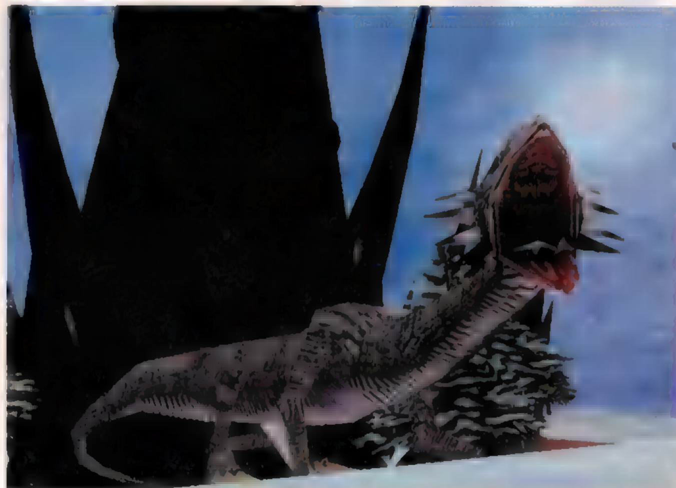
EVERQUEST: THE SCARS OF VELIOUS

Jeśli jeszcze nie wiesz, co zrobić z ostatnią wygraną w totka... przeczytaj.

I od razu ostrzegamy, że musiałeś trafić co najmniej „piąteczkę", ponieważ mamy dla Ciebie prawdziwie wielką propozycję. Jeśli dane Ci było pograć w jedną z najsławniejszych gier RPG on-line, to właśnie teraz powinieneś uradować się na wieść o wysmażeniu doń dodatku. „The Scars of Velious" wnosi ponad piętnaście bardzo rozległych stref, wypełnionych po brzegi wszelakiego typu swołoczą. Przede wszystkim znajdziesz tam trolle, lodowe smoki, śnieżne giganty i orki. Tak niezwykły repertuar wymuszony został ciekawymi terytoriami, jakie przyjdzie nam przemierzać - podziemne korytarze, wilgotne lochy, cmentarzyska czy też świątynie, będą czekać na śmiałka, który będzie na tyle głu... to znaczy odważny, by do nich wleźć.







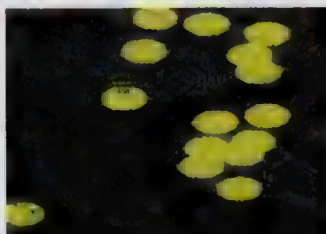
Oczywiście weterani karczemnych burd czy też studiowania starych ksiąg, znajdą dla siebie sporo nowego wyposażenia - od standardowych mieczy po najcięższe klątwy. Gdy zechcecie odwiedzić nową część świata Everquest, zabierzcie ze sobą ciepły kożuch... i kartę kredytową. ■

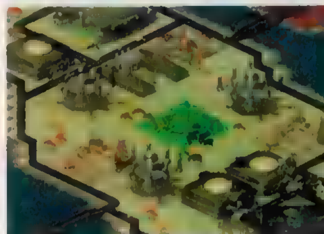


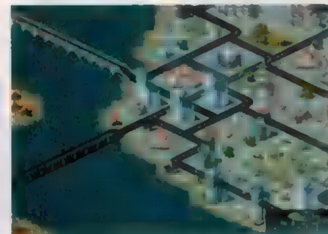
■ WYDAWCA **MONTE CRISTO** ■ PRODUCENT **OCEANUS** ■ PREMIERA **IV KWARTAŁ**

STAR PEACE

Gdy wreszcie zasypiemy się śmieciami i zaczniemy mieszkać pod ziemią, wspomnimy ten produkt.
Ludzkość zmierza ku zagładzie. I nie wystarczy spojrzeć na Hot'a, by to stwierdzić. Po prostu za moment zabraknie nam miejsca i surowców do dalszej egzystencji. „Star Peace" pokaże jak sobie dać z tym radę! Ludzkość zaczęła wysyłać swoich przedstawicieli do dalekich galaktyk, by tam kolonizowali planety i stawali się liderami swoich społeczności. Jako jeden z wybrańców, będziesz mógł wybrać swój kawałek skały i... do boju. Gra ma przypominać zręczne skrzyżowanie „Sim City" z „Alpha Centauri", gdzie izometryczny rzut na planetę i setki technologii współgrać będą z nowymi inwestycjami budowlanymi i całą złożonością finansów. Będąc jednocześnie wodzem, politykiem i managerem, będziesz musiał, Wodzu, zadbać o współpracę z sąsiadami i zaczniesz zasiedlać pobliskie planety, by zwiększyć zakres swych możliwości. O potędze, stworzonej sztucznej inteligencji, ma świadczyć fakt, że pozostawiwszy swe dotychczasowe kolonie na dość wysokim poziome rozwoju, zastosowawszy najnowsze technologie, można być spokojnym o ich rozwój. Lokalny rząd zadba o nie równie dobrze, jak gracz. ■



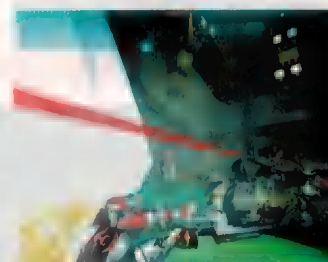




■ WYDAWCA **SIERRA** ■ PREMIERA **BOŻE NARODZENIE**

TRIBES 2

Podczas grania w sieci czasami trzeba polegać na innych.
„Tribes 2", kontynuując wspaniałą legendę swego poprzednika, zamierza zabrać nas do krainy, której tylko stal i ogień mają prawdziwą wartość. Multi-playerowe giercowanie w wymiarze 3D, to z pewnością jedna z najpopularniejszych rozrywek pecetowych. Sierra, tworząc sequela swego hitu, zamierza powtórzyć jego sukces. Na zalesionej planecie o przetrwanie walczą najtwardsi wojownicy zakuci w futurystyczne pancerze, mierzący do siebie z plazmowych giwer i hasający wśród setek drzew. I Ty możesz spróbować swych sił! W porównaniu z poprzednikiem, dodano teraz zupełnie nowy arsenał środków „zmiękczających" i pancerzy. Na jednym polu walki może znaleźć się do pięćdziesięciu przeciwników (Ty zadecydujesz czy będą to kumple „po sieci", czy cyfrowe avatary), wyposażonych w najprzeróżniejsze „precjoza". Autorzy przygotowali kilka trybów rozgrywki, m.in.: Capture the Flag, Siege, Capture and Hold, Flag Hunters - z czego ta ostatnia ma być prawdziwym przebojem. Pozwala ona zapolować na kumpli i gromadzić pozostałe po nich trofea, które pozwolą na skuteczne uzupełnianie arsenału. Rozgrywka w trybie multi powinna być prawdziwie wymiatająca!? ■



ROZWIĄZANIA KONKURSÓW

Konkurs „MiG"
Zestawy encyklopedii otrzymują: Paweł Gruszka, Grybów; Błażej Chełmicki, Wrocław; Beata Rabcewicz, Leszno; Mirosław Chorab, Starachowice; Sylwia Kaźmierska, Poznań; Maciek Borys, Tarnowiec; Andrzej Sikorski, Warszawa; Tadeusz Kowalewski, Kraków; Katarzyna Ostrowska, Gdynia; Michał Trawiński, Poznań..

Konkurs „Blair Witch Project"
Grę „BWP" otrzymują: Michał Mirecki, Poznań; Maciej Łagan, Kielce; Wioletta Działak, Gorzów Wlkp.; Agnieszka Zawadzka, Wrocław; Anna Zgierska, Tarnów; Mateusz Ślusarski, Warszawa; Michał Kowalski, Poznań; Adam Szczepaniak, Sopot; Paweł Tomczyk, Kołobrzeg; Piotr Wójcik, Łódź.
Grę „Force 21" otrzymują: Jarek Koterwa, Poznań; Tomasz Siuda, Poznań; Anna Tomaczyk, Starachowice; Ariel Żachowski, Gdańsk; Rafał Muttke, Iława; Artur Nowak, Strzelno; Tomasz Podgórski, Radziejów; Karol Ciesielski, Toruń; Michał Czerski, Łódź; Adam Radłowski, Gizaki.

Konkurs „Grand Prix 3"
Grę „GP3" otrzymują: Dariusz Kreczko, Braniewo; Adam Małachowski, Ostrów Maz.; Andrzej Prokop, Myszków; Michał Lalik, Katowice; Magda Kłosińska, Warszawa; Konrad Andrzejewski, Przemyśl; Julia Iwańska, Rzeszów; Sebastian Twardowski, Kraków, Rafał Skrzynecki, Lublin; Łukasz Sypniewski, Opole.
Nagrody niespodzianki otrzymują: Mariusz Wiatr, Bogumiłowice; Maciej Surdyk, Gniezno; Tomasz Wandas, Rzeszów.

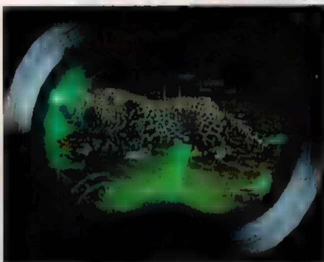
Konkurs „Warlords Battlecry"
Grę „Warlords Battlecry" otrzymują: Joanna Kaźmierska, Kraków; Marek Piekarski, Białystok; Dariusz Podolski, Pułtusk; Grzegorz Walicki, Gdańsk; Anna Szymańska, Ciechanów.
Grę „Ground Control" otrzymują: Arkadziusz Kwaitkowski, Osiecznica; Jarosław Grochowski, Ostrołeka; Jarosław Pietrasik, Piotrków; Urszula Olszewska, Kraków; Andrzej Gawroński, Puławy.
Grę „Warhammer 40K: Rites Of War" otrzymują: Rafał Dębowski, Kraków; Jakub Krzepina, Goczałkowice; Piotr Rafałowicz, Białystok; Lidia Duda, Gostyń; Michał Walczak, Warszawa.

■ WYDAWCA **EIDOS** ■ PRODUCENT **IO INTERACTIVE** ■ PREMIERA **IV KWARTAŁ**

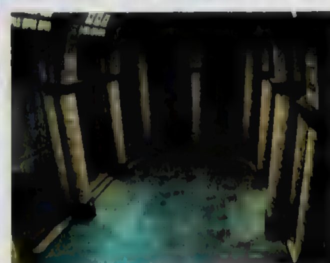
HITMAN: CODENAME 47

Leon The Zawodowiec i inni... strzeżcie się! Nadciągamy!

Tak zwany profesjonalizm zawodowy jest ceniony nie tylko w naszej branży. Są takie zawody, gdy może on zadecydować o życiu. Bohater najnowszej gry Eidosa zajmuje się „sprzątaniem". A ponieważ nie chciałby się pobrudzić (odpowiednie kombinezony są bardzo drogie), potrzebuje Twojej pomocy. Jako zawodowy „kiler" będziesz przemierzał wielkie miasta i bezkresne przestrzenie republik bananowych, by wreszcie upolować swego „klienta". Bardzo wydajny engine 3D powinien doskonale zobrazować wszelkie poczynania kierowanej przez Ciebie postaci. Do wyboru będziemy mieli kilkadziesiąt typów najprzeróżniejszego wyposażenia od klasycznych słuchawek, przez sprzęt na podczerwień po broń snajperską, maszynową i ładunki wybuchowe. Zadania mają być bardzo zróżnicowane - od likwidacji lokalnego kacyka mafii po niewygodnego polityka wysokiego szczebla. Planowanie akcji i dobór wyposażenia ma być równie ważny, jak samo wykonanie misji. Łysy jak kolano, z kwadratową szczęką i błękitnymi oczami - to właśnie Ty! ■







KONKURS

GDZIE TYM RAZEM, DZIĘKI BOSKIEMU „ZEUSOWI” UDAMY SIĘ, BY ZBUDOWAĆ NASZĄ METROPOLIĘ?

ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU CENNYCH NAGRÓD, WYŚLIJ KARTKĘ POCZTOWĄ Z POPRAWNĄ ODPOWIEDZIĄ NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA Z DOPISKIEM [illegible], NIE PÓŹNIEJ NIŻ DO 5 STYCZNIA. ROZWIĄZANIE KONKURSU W NUMERZE LUTOWYM. POWODZENIA!

„PODCZAS BUDOWANIA MIASTA OTRZYMAMY BOWIEM WIELE CIEKAWYCH PODMISJI DO WYKONANIA (OT, NA PRZYKŁAD MOŻE SIĘ NAM NAPATOCZYĆ HERKULES, PRAGNĄCY ZDUSIĆ HYDRĘ), ZAŚ NA ULICACH TWYCH MIAST MOŻE NAGLE ZAROIĆ SIĘ OD TAKICH POSTACI JAK PERSEUSZ, PARYS CZY ACHILLES."

NAGRODY:
25 GIER ZEUS
5 GIER CLOSE COMBAT IV
ORAZ NAGRODY NIESPODZIANKI

PLAY IT

FUNDATOR NAGRÓD
WYDAWNICTWO PLAY IT
Ul. Wyspiańskiego 10
33-300 Bielsko-Biała
tel. (0-18) 44-40-560

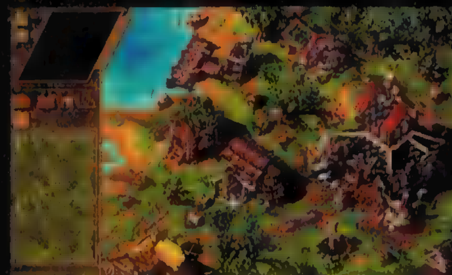
Ciężkie jest życie gracza. Wydawałoby się, że nie tak dawno kierowane przez nas plemiona Amazonek, Egipcjan i Azjatów osiągnęły długo oczekiwaną prosperity, a tu znowu łupnęło, huknęło i ruszyło... Na horyzoncie „Settlers IV".

THE SETTLERS IV

Wielki Zły znów atakuje. Tym razem nazywa się Morbus oraz, jakżeby inaczej, jest ufoludkiem. Za spisek przeciwko Najwyższemu (hmm, a może raczej jest bożkiem?) zesłany zostaje do najbardziej odrażającego, prymitywnego i nudnego zakątka wszechświata - na Ziemię. Żyją tam sobie spokojnie, niczego nie podejrzewając, plemiona Wikingów, Majów i Rzymian, uprawiają ziemię, rozmnażają się, składają ofiary z ludzi itp. Niestety, Morbus ma alergię na zieleń. Nasza ukochana niebieska planeta okazuje się dla niego zielonym piekłem. Jako że w Internecie naczytał się różnych bzdur na temat „przestrzeni życiowej" i „rasy panów" natychmiast znajduje sobie garstkę podobnych mu zwyrodnialców i przystępuje bezwarunkowo do walki o panowanie nad światem. Jego złe plemię nazwane zostało oryginalnie - Złym Plemieniem.

Fabuła, jak widać, nie jest specjalnie oryginalna. No, przynajmniej nie napadli ich mutanci z kosmosu albo Shang-Tsung. Czy dla prawdziwego stratega fabuła miała kiedykolwiek znaczenie?

Po raz kolejny Blue Byte uraczyło nas możnością zasiedlania nowych terenów, po raz czwarty możemy zostać przywódcą Osadników. „Settlers IV" pomyślane zostało z myślą zarówno o nowych graczach, nie mających jeszcze wiele wspólnego z tą serią, jak też o weteranach walk na pograniczu. Blue Byte postawił sobie za cel stworzenie gry silnie nawiązującej do tradycji, a burza mózgów w firmie (+ premie motywacyjne) miała na celu wnieść do leciwej już serii powiew świeżości.


Klasyczny izometryczny rzut na pole rozgrywki ma się dobrze...

„«Settlers IV» wciąż jest podręcznikiem do nauki gospodarki - szybko i boleśnie punktuje błędy w planowaniu lub brak myślenia"

Co zostało? W dzisiejszych czasach trudno jest wymyślić od początku nową grę. Autorzy „Settlers" postawili na wypróbowany schemat, szkielet gry pozostał bez zmian. Wciąż zabawę zaczynamy od kilku domów, niewielkiej wioski, która z upływem czasu zacznie rozwijać się, stanowiąc podstawę państwa. „Settlers IV" wciąż jest podręcznikiem do nauki gospodarki - szybko i boleśnie punktuje błędy w planowaniu lub brak myślenia. Cóż z tego, że zbudujemy 10 kuźni i postanowimy zmieść przeciwnika z powierzchni ziemi, skoro nie starczy nam drewna na zbudowanie kopalni węgla i żelaza, szybko zabraknie nam jedzenia, a nasza armia rozejdzie się po domach.

Pozostała sprawdzona teoria grania, powolne rozbudowywanie swego państwa, zajmowanie nowych terytoriów, tworzenie spójnej infrastruktury. Innowacje są związane z dwiema nowymi dostępnymi rasami, tradycyjnie obecni Rzymianie, Majowie i Wikingowie różnią się od siebie nie tylko wyglądem budynków, barwą i wielkością pióropuszy. Szczegółowych opisów nie oddano jeszcze w spocone łapki prasy, lecz już wiadomo, że specjalną, unikatową jednostką Rzymian będzie medyk. Majowie zaś będą mieli wojownika wyposażonego w





Postacie są teraz nieco większe i lepiej animowane.



Kamienno-drewniana zabudowa to jestestwo każdego odcinka „Settlersów"

miotacz ognia, a Wikingowie poszczycić się będą mogli rycerzami o wyjątkowej odporności na magię, idealnymi do likwidowania wrogich kapłanów. Autorzy obiecują też całą masę drobnych zmian. Diabeł ma siedzieć w takich szczegółach, jak inne zwierzęta domowe, rodzaje broni i narzędzi, zestawy czarów. A propos czarów - jakiś krwiożerczy programista z Blue Byte nagrał się chyba w „Populous 3", gdyż w „Settlers IV" ma się pojawić typowa bitwa na czary czy starcie kapłanów. Teraz zobaczymy, czyj Bóg jest silniejszy!

Całkiem inny kawałek placka ma stanowić natomiast plemię Morbusa. „Źli" będą się na tyle różnić od „dobrych", że w trybie dla pojedynczego gracza kierowanie ich powierzono komputerowi (los trybu multi-player nie został na razie rozstrzygnięty). Ich nienawiść do wszelkiej zieleni i nieskażonych form życia sięga tak daleko, że jednym z celów ich kampanii jest niszczenie wszelkiej roślinności. Służyć temu będą specjalne jednostki ogrodników, sadzące „shadow weeds" - pnącza wysysające z ziemi wszelkie życiodajne substancje. W myśl zasady starych angielskich kryminałów, że mordercą jest zawsze ogrodnik, ten niepozorny pan będzie także potrafił sadzić rośliny-pułapki, pożerające przechodzących obok osadników.

Walka ze Złym Plemieniem nie będzie łatwa. Obok zwykłego, militarnego aspektu, będziemy musieli bawić się w ekologów i rekultywować jałowe ziemie. Na szczęście nie zabraknie też zwykłej, ludzkiej rozwałki, radosnego wyrzynania Złych oraz spontanicznej, bratobójczej walki. Nie będzie ona, co prawda toczona, jak wielu oczekiwało, również w powietrzu, niemniej jednak obok wymiany poglądów „oko w oko" będzie można prowadzić dyskusje za pomocą różnych typów broni miotanej, maszyn oblężniczych (tarany, wieże, wielkie młoty), a także na statkach. Podobno będzie istniała możliwość budowania i osobistego dowodzenia statkami wojennymi. W celu jak najlepszego odwzorowania metod prowadzenia wojny, ma się pojawić szpieg-sabotażysta. Posiadł on rzekomo umiejęt-

„Wysoka rozdzielczość i mnóstwo kolorów skutecznie atakują oko i ogłupiają, funkcja zoom zamienia nas w podglądaczy, wszystko, by odciągnąć nas od gry i ułatwić plany Morbusa..."

RASY



W najnowszej grze ze stajni Blue Byte pojawią się następujące rasy:





RZYMIANIE: tradycyjna już dla serii „Settlers" rasa, pojawi się także w części czwartej. Prezentować będzie klasyczne podejście do walki i ekonomii, zrównoważone działanie magii i miecza. Historycznie znani z wspaniałego budownictwa i doskonałej sieci komunikacyjnej.





MAJOWIE: mający uraz do białej rasy czerwoni mieszkańcy gorących obszarów Ziemi zasłynęli z bogatych wierzeń religijnych i monumentalnego budownictwa sakralnego. Jako pierwszy lud Ameryk stworzyli spójny i sprawny system administracyjny. Można się domyślać, że w kolejnej części gry będą kładli silny nacisk na swoje wierzenia, a co za tym idzie, na magię.





WIKINGOWIE: typ zdobywców i wojowników, najbardziej agresywna z ras kontrolowanych przez gracza. Wolą ufać własnym mięśniom niż magii, ich bóstwa są przecież groźne i krwiożercze, wolą zsyłać na wojowników szał bitewny niż leczyć rannych.





„CIEMNE PLEMIĘ": Niewiele o nich wiadomo, poplecznicy Morbusa to odszczepieńcy, nienawidzący wszystkiego, co żywe. Prawdziwi drapieżcy.

ność zastawiania pułapek i infiltracji wrogich budynków. Ciekawe czy oprócz wysadzania ich w powietrze, będzie możliwość przejmowania ich, wykupywania itp. Ciekawa byłaby na pewno opcja kradzieży złota lub czarów wroga. Nacisk położony na elementy strategiczne ma się też ujawnić w większej roli dowódcy oddziału, mającego wielki wpływ na morale żołnierzy, czy też możliwości skuteczniejszego wydawania rozkazów pojedynczym jednostkom.



Nie samą wojną wszakże człowiek żyje (czasami trzeba coś zbudować, żeby mieć co później palić...). Oprócz wspomnianych przeze mnie zabiegów ekologicznych, mających na celu rekultywacje skażonego terenu, wciąż obowiązywały będą te same ekonomiczne zasady zarządzania państwem. Czyli: jeśli chcesz mieć wojsko, musisz najpierw zapewnić im: a) jedzenie; b) złoto; c) uzbrojenie. Jeśli chcesz mieć jedzenie, musisz zbudować a) drwala; b) tartak; c) farmę prosiaków, d) rolnika, e) młyn. Aby zdobyć złoto, potrzebujesz kopalni oraz kowala do zamieniania rudy złota w sztaby, tenże kowal wykuje miecze i tarcze dla twych zaciężnych, jednak potrzebuje już w tym celu zupełnie innych surowców. Za złoto podniesiesz kwalifikacje swojej armii, silna armia, dobre zaplecze finansowe i infrastruktura przyciągnie do Twego państwa więcej osadników. I tak dalej, i dalej, w kółko... Bogactwo szczegółów tej prostej z pozoru gry przysporzy o ból głowy niejednego małolata, który zasiadł do niej z błogim przeświadczeniem, że to kolejny zbójnicko-napadalski RTS. Nie dajcie się zmylić cukierkowej grafice i dźwiękowi! Wysoka rozdzielczość i mnóstwo kolorów skutecznie atakują oko i ogłupiają, funkcja zoom zamienia nas w podglądaczy, wszystko, by odciągnąć nas od gry i ułatwić plany Morbusa...



Wydawać by się mogło, że to „dopalony" „Settlers III"

Cóż, że „Settlers IV" RTS-em jest, ukryć się nie da. Wrażenie to ma jeszcze pogłębić nowy interfejs. Szczegóły wciąż są ukrywane pod poduszką prezesa, lecz ma być on jeszcze bardziej intuicyjny. Autorzy przewidzieli też wreszcie funkcję zoom, dla lepszego wglądu w życie naszych osadników. Po co, zapyta ktoś nie znający uroków ekshibicjonizmu? Ano, chłopaki pograli w „The Sims" i zauważyli, jak zbawienny wpływ na kontrolę sytuacji mają dymki nad głowami ludzików, wyrażające ich problemy i potrzeby. Natychmiast też zaimplementowali tę opcję do swego nowego dziecka. Z innych mniej znaczących szczegółów ujawnionych prasie - usprawniono system transportu, obok łódek i tragarzy pojawią się osły ciągnące wozy, co ma odgrywać niebagatelne znaczenie przy transporcie poza granicami własnego państwa. Gęsto uczęszczane ścieżki będą przebudowywane w gościńce, a te w brukowane drogi. Przywrócono do łask kopalnie granitu.

Nie zapomniano oczywiście o trybie multi-player, jak napisałem ważą się losy udziału w nim „Złego plemienia", aczkolwiek podstawy, wyznaczone przez poprzednie części „Settlers" pozostały bez zmian. Wciąż można się ścierać w kilkuosobowych potyczkach, teraz nawet do ośmiu graczy. Wzorem „Diablo" powstaje sieć serwerów dla zapalonych graczy, którym nie wystarcza połączenia po kabelku dwóch komputerów czy granie w pracy po LAN-ie, gdy prezes nie patrzy, bo ściąga rozbierane fotki z netu. Z ciekawostek warto wspomnieć o opcji rodem z „Freespace'a" - a mianowicie „Voice over the net", czyli transmisjach na żywo, umożliwiających głosowy kontakt graczy podczas zabawy. I znowu będzie na Internet, że wywala ugresję...

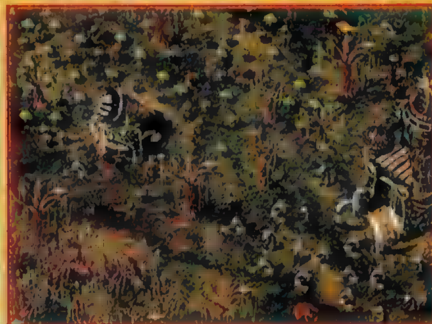
Całość pracy włożonej w ich najnowszy produkt przez Blue Byte będziecie mogli ocenić już na początku przyszłego roku. Premiera „Settlers IV" zapowiadana jest na przełom tego roku, lecz jak znam życie, obsunie się do pierwszego kwartału...

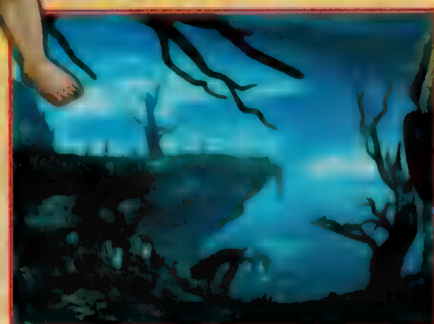
LUSIEK

PLAN MORBUSA

Tak wyglądać będzie Ziemia, jeśli niecny plan Morbusa zostanie wprowadzony w życie. Zginie zieleń, zastąpią ją czarne, skarłowaciałe, trujące lub mięsożerne krzaki. Znikną zwierzęta, pojawią się zmutowane potwory, dzikie bestie zabijające nie z głodu, lecz dla chorych żądz swego pana. Nie rzucim ziemi skąd nasz ród!









„Powolne rozbudowywanie swego państwa, zajmowanie terytoriów, tworzenie spójnej infrastruktury - to główne, niezmienione zasady rozgrywki w całej serii Settlers"

„Walka ze Złym Plemieniem nie będzie więc łatwa, obok zwykłego, militarnego aspektu, będziemy musieli bawić się w ekologa i rekultywować jałowe ziemie"



...ale wystarczy obejrzeć opcje by stwierdzić, że tak nie jest!

www.timsoft.pl

www.timsoft.pl

SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO . . .

Sklep internetowy TimSoft - Program Microsoft Internet Explorer dostarczony przez TDS.pl
Edycja Widok Ulubione Narzędzia Pomoc
Adres http://www.timsoft.pl Przejdź

SKLEP KOMPUTEROWY 343885 TimSoft

Pełny cennik
Nowości
Zapowiedzi
Hity
dzieci
Po polsku
Edukacja
Koszyk
Moje konto
Recenzje graczy
Kody do gier
Strony WWW
mIRC
Patche
Demo gier
Recenzje
Solucje
Forum
Drivery
Download
Prezenty
Poczta
Strona główna

Witamy w Internetowym Sklepie *TimSoft*!
Prezent do każdego zamówienia. SPRAWDŹ !!!

Baldurs Gate 2 PL

Forgotten Realms - krainy, które przezywają właśnie szczyt swojej popularności, dzięki firmie Black Isle Studios i ich bestsellerowych RPG... Kuszą tradycjonalizmem, przepełnionem klasycznym, tolkienowskim klimatem, pełnym krasnoludów i czarnoksiężników...

Cena 151.00 zł
Zobacz opis
Zamawiam

FIFA 2001

Podjęliśmy decyzję o obniżeniu ceny gry FIFA 2001 do 119 zł. Mimo sugerowanej przez wydawcę 139 zł, utrzymamy co najmniej do końca listopada. Zapraszam do zamówień - premiera za niecałe tygodnie.

Cena 119.00 zł
Zobacz opis
Zamawiam

GRY PC-CD ROM Najbliższe premiery i wznowienia

1 Earthworm Jim 3D PL + koszulka 27.10.2000
2 Heavy Metal: FAKK2 27.10.2000
3 Submarine Titans PL + gratis Ancient Conquest 27.10.2000
4 Airline Tycoon PL 30.10.2000
5 The Ward PL 30.10.2000
6 Midnight Racing PL 30.10.2000
7 Colin Mcrae Rally 31.10.2000
8 Extreme Biker 31.10.2000

Najchętniej zamawiane gry

1 Larry 7 PL
2 Messiah PL + płyta z muzyką
3 Sims Światowe Życie PL
4 Baldurs Gate 2 PL
5 FIFA 2001
6 MDK 2 PL + gratis

- opisy gier
- kody do gier
- recenzje
- solucje
- drivery
- nowinki

Prowadzimy także sprzedaż hurtową.
Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt
e-mail'em: **hurt@timsoft.pl**

przez Internet TANIEJ!!

SKLEP WYSYŁKOWY

TimSoft COMPUTER SOFTWARE ®

(0-94) 346-11-58
ZAMÓW PRZEZ TELEFON !

e-mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 24 listopada 2000. Termin realizacji 2-7 dni. Do każdego zamówienia bezpłatnie: kolorowy katalog i pismo o grach wraz z dwoma płytami CD-ROM oraz pełną wersją gry. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,99 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12-mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: **www.timsoft.pl** Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem **0-12** na adres: **TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.**

CENNIK [illegible]
N - nowości, Z - zapowiedzi, H - hity

3 W 1 PL [illegible]
A D [illegible] PL [illegible]
ABE'S EXODUS [illegible]
[illegible] Ventura-Psi Detektyw PL [illegible]
H ACM 1918 PL [illegible]
Adaś i Pirat Barnaba + gratis [illegible] 69.95
Age of Empires 2 + poradnik PL [illegible]
N Age [illegible] Empires 2 the C[illegible] [illegible]
[illegible] Tycoon PL [illegible]
Airport [illegible]
Alpha Centauri [illegible]
Anno 1602 PL [illegible]
Atlantis [illegible]
Atlantis PL 39.95
[illegible] B-17 Flying Fortress 99.00
Baldurs Gate +Misje PL [illegible]
Z Baldurs Gate 2 PL [illegible]
Battle Isle II+misje PL 29.95
Z [illegible] Witch cz.1 + Rustin [illegible]
Z [illegible] Witch cz.2-Legenda Coffin [illegible]
Z [illegible] cz [illegible] Elly Kedward [illegible]
H [illegible] 2+misje (The Nightmare Lew.) 59.95
Bolek i Lolek Pamiątki z Podróży 49.95
Broken Sword II [illegible]
Brydż '99 [illegible]
Z C&C [illegible] Alert [illegible]
C&C Tiberian Sun [illegible]
[illegible] Tiberian Sun-Firestorm [illegible]
[illegible] Warfare [illegible]
C&C+Cover Operations [illegible]
Caesar 3 [illegible]
Capitalism + [illegible]
Carmageddon II (TDR) [illegible]
Castrol Honda Superbike 2000 PL 69.00
Z Championship Manager 2000/2001 139.00
Championship Manager [illegible]
[illegible] 5500 [illegible]
[illegible] 8000 99.00
Z Civilizacja [illegible] Czasu PL [illegible]
Civilization Call [illegible] Power 79.95
[illegible] Combat 3 139.00
Z Close Combat 5 Operation [illegible] 99.00
Close Combat IV [illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible] 2 [illegible]
[illegible]
Creatures 3 69.00
Croc 2 [illegible]
[illegible] Might&Magic [illegible]
N Cue Club PL 69.95
[illegible] Omen Warhammer [illegible]
Destruction Derby II [illegible] 39.95

Deus Ex 139.00
Devil [illegible]
[illegible]
H [illegible] 2 PL+mousepad+płyta [illegible]
Diablo Hellfire [illegible] 49.95
Discworld Noir 69.95
Dogs of War 159.00
Driver [illegible]
Duke Nukem 3[illegible] + [illegible] Misje 59.00
Z Duke Nukem Edangered [illegible]
DUNE 2000 59.00
Dungeon Keeper [illegible] 59.00
Earth [illegible] PL [illegible]
Z Earthworm Jim [illegible] PL + koszulka 69.00
[illegible] PL [illegible]
Z [illegible] 69.00
F-14 [illegible] Defender [illegible]
F-15 (Janes) 159.00
F-16 Aggressor 155.00
F-16 Fighting Falcon 39.00
F-22 Lighting 3 [illegible]
F/A-18 - (Jane's) [illegible]
F/A-18E Super [illegible]
Z F1 Championship [illegible] 2000 129.00
Z F1 [illegible] Grand Prix 2000 139.00
Falcon [illegible]
[illegible] 1939 [illegible]
FIFA '98 [illegible]
FIFA 2000 [illegible]
[illegible] FIFA 2001 129.00
Fighting [illegible] 69.00
Z [illegible] FANTASY [illegible]
Final Fantasy VIII [illegible]
[illegible] LIBERATION [illegible]
Fire Zone PL 39.00
Flanker 2.0 69.00
Fleet Command (Jane's) 159.00
Flight Unlimited [illegible]
Flojd [illegible]
Flying [illegible] 159.00
Force 21 [illegible]
Ford Racing 79.00
Formula 1 Manager [illegible]
Formula 1 - 2000 [illegible]
Freespace [illegible] PL [illegible]
FreeSpace Wielka wojna PL [illegible]
Frogger 39.00
[illegible] Knight 3 Blood of Sacred [illegible]
Gangsters 99.00
[illegible] PL 49.95
Gorky 17 [illegible]
Z Grand Prix 3 PL 99.00
Grand Prix [illegible] J.H.'98 [illegible]
Grand Prix Legend 69.00
Grand Prix World [illegible]

H Grand Theft [illegible] PL + koszulka [illegible]
[illegible] PL [illegible]
Ground Control [illegible]
Z Ground Control [illegible] Conspiracy 99.00
[illegible] Gunman 129.00
Gunship 99.00
Half Life Generacja 159.00
[illegible] Gold 99.00
Z Harpoon [illegible] 99.00
[illegible] Heavy [illegible] FAKK2 [illegible]
HERETIC 2 [illegible]
Z Heroes M&M 3 [illegible]
Armagedon's [illegible] PL [illegible]
Z [illegible] M&M-Shadow [illegible] PL [illegible]
[illegible] Migh [illegible] Magic [illegible]
[illegible] Of Might [illegible] Magic [illegible] PL 99.95
[illegible] Heroes Of Might [illegible] PL 79.00
H Hidden&Dangerous - Złota Edycja [illegible]
[illegible] 35.00
Historia Piłkarskiej [illegible] Polski 49.00
[illegible] Hitman - [illegible] 47 [illegible]
Hokus [illegible] Pantera PL [illegible]
[illegible]
[illegible] Cataclysm 99.00
Hopkins [illegible]
[illegible] Hugo- Magiczna Podróż PL [illegible]
[illegible] Hugo- Magiczny Dąb PL 79.00
[illegible] Hugo- Rollercoaster PL [illegible]
Z Hugo- Świąteczna Przygoda [illegible]
Hugo Tropikalna Wyspa PL+koszulka [illegible]
[illegible] Time Quest PL 99.00
Icarus PL [illegible]
[illegible] IceWind Dale PL 99.00
IF/A 18 [illegible] Carrier Strike Fighter [illegible]
Ignition 59.95
[illegible]
Imperialism 2-Age of Exploration [illegible]
Imperium [illegible] II ang 119.00
[illegible] Cold [illegible] PL 119.00
Indiana [illegible] & Infernal Machine 199.00
Industry [illegible] 39.00
Insane Speedway 2 39.00
Interstate '82 99.00
Invictus [illegible]
J.B. - przygodówka [illegible]
Jack Orlando PL [illegible]
Jagged Alliance [illegible] PL 69.95
Jazz Jackrabbit [illegible] + dod. Poziomy [illegible]
Jazz Jackrabbit [illegible] PL Zimowe Przyg. [illegible]
Z [illegible] Fighter 4 [illegible] America 169.00
Z Kingdom Under Fire PL 79.00
Z KingPin [illegible]
N [illegible] Psycho Circus:Nighim.Child [illegible]
Z [illegible] Pinball 69.00
Kleopatra PL 99.00

H Knights [illegible] Merchants [illegible]
Z Konung Legenda Północy PL 99.00
Kraina Gnoma Belferoga [illegible]
Kroniki Czarnego Księżyca PL [illegible]
N Kryształowy Klucz [illegible] 79.00
Książę i Tchórz PL 59.95
Kupiec [illegible]
[illegible] Lore 3 59.00
Z Larry 5 PL 19.90
N Larry [illegible] PL 69.00
Lawnmower Man-Kosiarz Umysłów 14.95
[illegible] Lego Alpha Team [illegible] 79.00
H Lego [illegible] 99.00
Z Lego Friends [illegible] 99.00
[illegible] Lego Legoland [illegible]
Lego [illegible] PL [illegible]
Lego Racer PL [illegible]
[illegible] Lego Rock Raiders PL 99.00
[illegible] Lego Stunt Rally PL 79.00
Lego Szachy [illegible]
Lemingi Rewolucja [illegible] 99.00
Liath-World Spiral PL 89.99
Liga Polska Manager'98 49.00
[illegible] Manager 2000 PL [illegible]
Z [illegible] Big Adventure 2+Fade to Black [illegible]
Z Little [illegible] Adventure 2
+ Time Commando [illegible]
Lomax PL [illegible]
Z Longest Journey PL 99.00
[illegible] Magic [illegible]
Luftwafe Commander [illegible]
M 1 [illegible] 39.00
Mad Trax [illegible]
MAGIC [illegible] MAYHEM 59.95
Majesty PL 79.00
Martian Gothic-Unification 159.00
[illegible] MDK [illegible] PL + gratis MDK PL [illegible]
Megarace 2 [illegible]
[illegible] PL + płyta z muzyką 29.90
H Metal Fatigue [illegible]
Z Midnight Racing PL [illegible]
Mig Aley [illegible]
Might [illegible] Magic VII PL [illegible]
Z Might & Magic VIII PL [illegible]
Mortyr PL [illegible]
N Motocross [illegible] 2 219.00
Myst 69.95
Z [illegible] Kłopoty Pantera PL [illegible]
Nascar [illegible] 119.00
Nascar Racing 3 99.00
Nascar Revolution 99.00
Nascar [illegible] Racing 155.00
Nations Fighter [illegible] 129.00
NBA [illegible] 79.00
Z [illegible] 2001 129.00

NBA 99 59.00
[illegible] For Speed [illegible]
[illegible] for Speed [illegible] 69.00
Need For [illegible] 119.00
NET STORM 39.95
NHL [illegible] 79.00
[illegible] 2000 EA [illegible]
N NHL [illegible]
[illegible]
Nightmare Creatures 39.00
Z No [illegible] Forever [illegible]
Nocturne 69.00
[illegible]
North [illegible] South 49.00
Nox [illegible]
[illegible] Odyseja-W poszukiwaniu [illegible] PL 79.00
Operational Art [illegible] War [illegible]
Z Outforce PL 99.00
Panzer [illegible] 3 99.00
Panzer [illegible] II 69.00
Z [illegible] Earth [illegible]
PHANTASMAGORIA 69.95
Phantasmagoria [illegible] 69.95
[illegible] PL+12 misji+książka Faraon 169.00
Pizza Syndicate PL 69.95
Pompei PL [illegible]
Z [illegible] of [illegible] 99.00
Populous 3: [illegible] Beginning [illegible]
Powerboat Racing 59.95
N Premier (FA)League Manager 2001 119.00
[illegible] Premier (FA)League Stars 2001 119.00
Premier League Football Man 2000 109.00
Prince of Persia 1 i 2 [illegible]
Prince of Persia 3D 99.00
Przeklęta Ziemia PL 39.95
Quake 3 Arena 179.00
[illegible] for Glory V: Dragon Fire 69.00
N Racing Madness (3 gry) 199.00
Railroad Tycoon [illegible] - 3 kontynenty 39.00
H Railroad Tycoon 2 PL + [illegible]
Rally Championship '99 PL [illegible]
Rayman 2 PL 69.00
Z Reach for the Stars [illegible]
[illegible] + A.D. [illegible] PL 135.00
Reah PL 99.95
Recoil 59.00
[illegible] Baron 2 69.95
Redline 59.00
REDLINE [illegible]
Redneck Rempage 39.00
Z Resident [illegible] 3 139.00
Rezerwowe Psy PL ([illegible] 18 lat) [illegible]
[illegible] Ring (the) PL 79.00
[illegible] PL 59.95
Riven 69.95

Z Rogue Spear:Urban Operations [illegible]
Rollcage Stage [illegible] 159.00
Z Rollercoaster Tyc:Loopy [illegible] PL 39.00
[illegible] Tycoon Misje PL 39.00
Rollercoaster Tycoon PL + misje 99.00
Z Rune 159.00
Saga Rage of Vikings PL [illegible]
Z Schizm [illegible]
Z Schizm [illegible] wersja DVD 139.00
Settlers [illegible] + Misje PL 99.00
Z [illegible] 4 PL 99.00
[illegible] 2 Misje PL [illegible]
Shogun PL 119.00
[illegible] Gettysburg 59.95
H Silent Hunter Commander [illegible] 69.95
Z Silent Hunter II 99.00
[illegible] City 2000 59.95
H [illegible] City 3000 PL 99.00
Sim City 3000+Populus PL 119.00
Simon [illegible] Sor.Puzzle Pack [illegible] 69.00
[illegible] PL 119.00
H Sims Światowe Życie PL 79.00
SIN 69.00
Ski Extreme 69.00
Skout PL 39.00
Slamtilt Resurrection 69.00
Z Smerfy i Natura PL 79.00
Smurfoteletransporter [illegible] 79.00
Soldier [illegible] Fortune 189.00
Speedway [illegible] PL 79.95
Sport Car GT 59.00
N Star Trek Voyager:Elite Force 189.00
Star [illegible] Epis.I Phantom Menace 99.00
Star Wars Epis.I: Racer -nowa cena 99.00
Star Wars Shadows of the Empire 99.00
Star Wars Behind the Magic 99.95
Star Wars:X-Wing Aliance 99.95
Starcraft 99.00
STARCRAFT BROOD WAR 79.00
SU-27 Commander's Edition 59.00
Z Submarine Titans [illegible]
+ gratis Ancient Conquest PL 99.00
Z Sudden Strike PL 119.00
Superbike 2000 79.00
N Superbike 2001 129.00
Z Superpack CODA (5 gier,11xCD) 99.00
Z SWAT 3D Elite Edition 99.00
H Sydney 2000 - Olympic Games 139.00
Syndicate Wars+Dark [illegible] 59.00
SYNDYCATE WARS 69.00
System Shock 2 [illegible]
Szachy [illegible] 59.00
Z Tachyon: The Fringe [illegible]
Target PL 39.00
Team Apache 69.95

Theme Park World PL 109.00
Theocracy PL 89.00
[illegible] II-the Metal Age 159.00
Thief-The [illegible] Project [illegible]
Z Timeline 139.00
TOCA 2 [illegible]
[illegible] Tomb Raider 3-Lost Artifact 99.95
[illegible] Raider 4:Last Revelation. [illegible]
Z Tomb [illegible] 5-Chronicles 139.00
Z Tomb Raider II+Misje [illegible]
Z [illegible] Raider [illegible] 99.00
Total Anihilation 2 - Kingdoms [illegible]
Train Town [illegible]
Transport Tycoon [illegible] 39.00
Z [illegible] 2 [illegible]
Tridonis 79.90
Tunguska-Legend of Faith PL 49.95
N Twoje Komiksy-Garfield PL [illegible]
Z Twoje Komiksy-Lucky Luke PL 39.00
Z Twoje Komiksy-Popeye [illegible] 39.00
Z Twoje Komiksy-Smerfy [illegible] 39.00
Z Twoje Komiksy-Tom&Jerry [illegible] 39.00
Z Twoje Kreskówki-Lucky Luke PL 49.00
Z Twoje Kreskówki-Smerfy pl [illegible]
N Tymoteusz PL [illegible]
Tzar PL 69.00
UEFA:Champions League 2000 159.00
Ultima 9: Ascension 129.00
Ultra Fighters 39.00
Unreal 49.00
Unreal Tournament 99.00
[illegible] Chaos 159.00
USAF [illegible]
Vampire [illegible] Masquerade: Redemption
+ mousepad 199.00
Warcaby 49.00
[illegible] I [illegible]
Warcraft II Delux Edition 69.00
Wargamer-Napoleon 1813 49.00
Wargames 59.95
Warhammer 40000 [illegible] Gate
+ Final Liberation 69.95
Warhammer 40000: Rites of War 159.00
N Warlords Battlecry 99.00
Warzone 2100 79.00
WING COMANDER PROPHECY GOLD [illegible]
H Worms Armageddon PL 69.00
H WW II Fighters 79.00
H Wyspa 7 [illegible] PL 29.95
X-Beyond [illegible] Frontier [illegible]
X-File Unrestricted Acces 59.95
X-Wing vs Tie Fighter
+ [illegible] of Power 99.00
Z [illegible] Olimpu PL 129.00
N Zwariowany Czarodziej [illegible] PL 79.00

ORTOMANIA

39,99

Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione błędy.

HISTORIA+ GIMNAZJUM

49,99

Multimedialny program wspomagający naukę historii. Zawiera ponad tysiąc pytań testowych z całego zakresu gimnazjum. Setki istotnych reprodukcji, rzeźb, map, dokumentów i zdjęć, obszerne, interaktywne kalendarium oraz funkcja **KLASÓWKA!**

ABC CHEMII

39,99

Zakres szkół podstawowej i średniej.
- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii

Język POLSKI Liceum MATURA

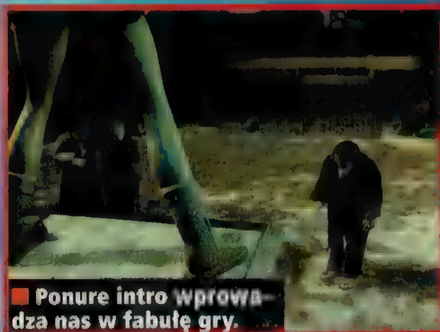
49,99

Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.

JĘZYK NIEMIECKI

39,99

Program do nauki języka niemieckiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.


■ Ponure intro wprowadza nas w fabułę gry.





Niektórzy z Was na pewno już mają dość przygód Lary Croft. I nie ma im się co dziwić, nie Wy jedyni...

TOMB RAIDER CHRONICLES

Można bowiem odnieść wrażenie, że autorzy tej serii chyba już odczuwają tęsknotę za porządnymi wakacjami. Gdy prawie rok wcześniej rozstawaliśmy się z „Tomb Raider: The Last Revelation", zakończenie gry było co najmniej zaskakujące. Okazało się bowiem, że po raz pierwszy w swojej czteroletniej karierze, Lara nie wyszła cało z opresji. Po prostu została przygnieciona przez walącą się świątynię i słuch o niej zaginął. Był to szok dla miłośników dobrze „wyposażonej" pani archeolog, były łzy, pytania, wątpliwości. Jedni twierdzili, że niemożliwe jest, aby Core zakończył serię, która przynosiła tak ogromne zyski. Inni twierdzili, że to może i dobrze, że z „Tomb Raidera" już i tak nic więcej nie dało się wycisnąć, a kolejne gry były tylko trochę lepszymi mission-packami. Kiedy więc doszła do wszystkich wieść, że Core pracuje nad kolejną odsłoną przygód Lary, większość odetchnęła - Lara żyje. Guzik prawda, autorzy postanowili zastosować bardzo sprytny trik, czyli retrospekcję. Oto bowiem na początku widzimy pomnik naszej bohaterki, a potem postacie składające pod nim kwiaty. Chwilę potem poznajemy ludzi, z którymi było związane życie Lary. Zaczynają oni wspominać przygody i to właśnie w ich wspomnieniach Lara będzie wciąż żywa, a my będziemy nią sterować. Pomysł sprytny, tym bardziej że nie ogranicza fabuły w żaden sposób, zaś pozwala na swobodne przemieszczanie się po całym świecie.

„Jak zapowiadają autorzy, gra ma być najlepszą ze wszystkich"

Zaczniemy od wspomnień z Rzymu, gdzie ścigani przez złych gostków, Larsena i Pierra, musimy odnaleźć Kamień Filozofów. Jeśli graliście w „Tomb Raider 2", to na pewno pamiętacie wspaniały budynek opery - tym razem odwiedzimy go ponownie. Jako że jest to początek gry, także tu przejdziemy wstępne szkolenie, bardzo pomocne początkującym graczom i lekko denerwujące dla weteranów (którzy poruszają się Larą z zamkniętymi oczami). Po stosunkowo prostym początku, musimy się zmierzyć z nowymi wyzwaniami - jednym z nich będzie temperatura (podbiegunowe rejony Rosji nie należą do ciepłych miejsc), a drugim - strażnicy bazy radzieckich łodzi atomowych.



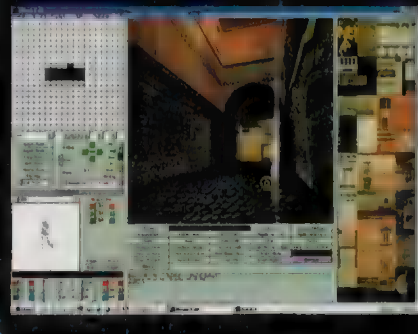



Czym byłby „Tomb Raider" bez efektownych i dynamicznych scen walki, strzelania i pościgów...



ZRÓB TO SAM!

Jeśli rozpiera Cię twórczy zapał i zawsze twierdziłeś, że poziomy projektowane przez gości z Core są do bani, najwyższa pora wziąć sprawę w swoje ręce. Po raz pierwszy, tylko w wersji PC-towej, developerzy oddali w nasze ręce edytor leveli. Tak, ten sam, na którym powstawały projekty poziomów do poprzednich części! Aby nie musieć zbytnio kombinować, dostajemy także zestaw tekstur tematycznych do pokrycia siatki projektów i kilka gotowych przykładów. Jeśli tylko edytor ukaże się wystarczająco prosty w obsłudze dla „zwykłego" człowieka, to zapowiada się niezła gratka dla wielbicieli „Tomb Raidera". Już mogę sobie wyobrazić te mapy przysyłane do redakcji... Może zrobimy nawet konkurs na najlepszy level?





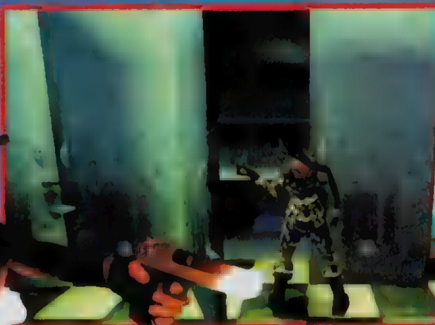
Lara poszukuje tu tajemniczego artefaktu o nazwie Włócznia Chrystusa, który miał być przewożony w tych okolicach jeszcze podczas II Wojny Światowej. W trzeciej lokacji spotyka nas niespodzianka - sterujemy 16-letnią Larą, która przetrząsa wyspy u wybrzeży Irlandii w poszukiwaniu dziwnych widm i stworów. Jest to jedyny przypadek w grze, kiedy nie posiadamy broni, a wszystkich niebezpieczeństw musimy po prostu unikać. Na koniec akcja przenosi się do budynku Von Croy Industries, gdzie Lara ubrana w obcisły, skórzany strój przemierza naszpikowany pułapkami wieżowiec. Poszukuje w nim artefaktu o nazwie Iris, który jest dość dobrze pilnowany przez strażników. Akcja będzie przypominać połączenie filmu „Mission Impossible" z grą „Metal Gear Solid", więc na brak atrakcji z pewnością nie będziemy narzekać. Co będzie potem, owiane jest jak na razie tajemnicą, ale miejmy nadzieję, że nie zawiedziemy się, oglądając końcowe demko.

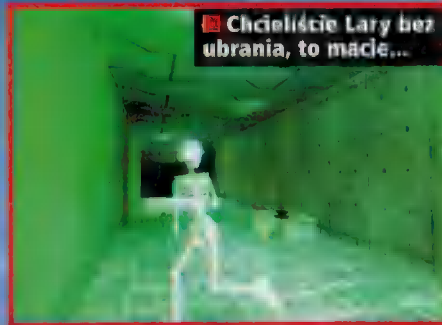

Lara a'la Matrix.

„JEŚLI JESTEŚ FANEM SERII I JESZCZE DO TEJ PORY GRA CI SIĘ NIE ZNUDZIŁA, TO ŚMIAŁO ATAKUJ «TRC»"

Jeśli już wspomniałem o demkach, to w tej edycji jest ich wyjątkowo dużo. Nie tylko mamy w pełni renderowane animacje, ale bardzo wiele (około czterdziestu) wstawek liczonych na enginie gry - ma to, jak zapewniają autorzy, uczynić fabułę bardziej spójną, ułatwić trochę zadanie graczowi, ale jednocześnie nadać grze bardziej filmowy charakter. Ludzie z Core twierdzą, że umieścili pomysły, które już dawno miały znaleźć się w poprzednich częściach gry, ale z jakiś powodów tam nie pasowały. Teraz, dzięki pomysłowi przenoszenia się w czasie, w zasadzie nie ma problemu niespójności fabuły i elementów, które nie pasują do danej sytuacji.

Najmniej zmieniło się w kwestii oprawy graficznej. W zasadzie to prawie wcale. W dalszym ciągu biegamy po pełnych niebezpie-





Chcieliście Lary bez ubrania, to macie...

czeństw budynkach, wciąż przeciwnicy są zbudowani jak z klocków, tylko Lara zyskała (podobno, bo nie liczyliśmy) trochę więcej poligonów, dzięki czemu ma być jeszcze bardziej atrakcyjna. Zresztą podkreślają to jej stroje - tym razem ubrankiem numer 1 jest skórzany trykot z ostatniej lokacji. Dodatkowo, Lara występuje w czarnych okularach i mikrofonem przy ustach - wygląda zabójczo! Jak dowiedzieliśmy się, autorzy wzięli sobie do serca narzekania niektórych graczy na zbyt rozległe lokacje i tym... razem będą one jeszcze większe. Tak, to nie pomyłka. Będą one jeszcze większe, ale za to postarano się, aby nie wymagały kilometrów bezmyślnego biegania z jednym kluczem. W „TRC" gra ma być bardziej liniowa ale za cenę wspomnianego wcześniej filmowego charakteru rozgrywki. Miejmy nadzieję, że będzie grywalnie.

A co nas spotka w części przygodowej? Już z opisu poszczególnych lokacji można wywnioskować, że sporo - goście z Core Deisgn postawili tym razem na większą swobodę wyboru przy rozwiązywaniu zadań. Od nas zależy, jaką taktykę obierzemy podczas gry. Czy zaoszczędzimy amunicję, ale opuścimy parę sekretów, czy może zaryzykujemy sporo zdrowia i nerwów, ale zbierzemy po drodze wszystkie „prezenty". Najlepszym przykładem dowolnego postępowania gracza jest miejsce, kiedy stajemy przed wykrywaczem metalu w budynku Von Croy'a. Jeśli zdecydujemy się przejść przez niego, nie odłożywszy wcześniej wszystkiej broni, włączy się alarm i będziemy mieli na głowie batalion strażników. Zachowamy co prawda cały arsenał, ale będzie trudniej się dalej przebić. Drugim wyjściem jest pozostawienie sobie tylko chusteczki i buteleczki z eterem. Trzeba się będzie co prawda wykazać umiejętnościami szpiegowskimi (coś jak Solid Snake w „Metal Gear Solid"), a każdego przeciwnika eliminować od tyłu i po cichutku. Inny przykład, to sposób pokonania czujników laserowych. Ponieważ są one niewidoczne gołym okiem, a Larze nie bardzo zależy na uruchomieniu alarmu, trzeba więc coś wykombinować. Jednym rozwiązaniem jest znalezienie specjalnych okularów termowizyjnych, które jak na dłoni pokażą nam niewidzialne wiązki. Ale jeśli posiadasz w swoim arsenale karabin snajperski z lunetą (a taki będzie w Twoim wyposażeniu), to nic nie stoi na przeszkodzie, abyś strzelił w znajdującą się niedaleko czujników rurę, a wylatująca z otworu para dokładnie wskaże cienkie, czerwone linie. W obu przypadkach sposób, który wybierzesz, producenci pozostawili Tobie, Drogi Graczu. Nie można też zapomnieć o nowych umiejętnościach, jakie nabyła nasza pani archeolog. Pierwszą z nich jest chodzenie po linie. Tę cyrkową sztuczkę przyjdzie Ci wykonywać nie tylko dla przyjemności, ale w wielu przypadkach, także aby dostać się do niedostępnych miejsc. Można też wspomnieć o umiejętności przemieszczania się po poziomych rurach i liniach, co zapewne jeszcze bardziej pozwoliło autorom pofantazjować przy tworzeniu architektury poszczególnych leveli. Jest też mały mankament, o którym musimy Wam donieść - w grze nie będzie żadnych pojazdów. To trochę smutne, bowiem jazda jeppem, skuterem śnieżnym czy łódką pontonową były bardzo rajcujące, a tu ich niestety nie uświadczymy.



„Lara w czarnych okularach i mikrofonem przy ustach wygląda zabójczo!"

Czy więc warto czekać na piąte wcielenie „Tomb Raidera", a potem kupić grę w sklepie? Odpowiedź na to pytanie pozostaje jednoznaczna - jeśli jesteś fanem serii i jeszcze do tej pory gra Ci się nie znudziła, to śmiało atakuj „TRC". Tym bardziej że tytuł ten ma być jak gdyby podsumowaniem całej serii. Jak zapowiadają autorzy, gra ma być najlepszą ze wszystkich. Potrzeba więc zadać sobie drugie pytanie - co dalej? Wiemy już na pewno, że kolejna część gry, na razie nazwana roboczo „Tomb Raider: The Next Generation" powstanie za rok, ale wydana ma być (przynajmniej na razie) na konsolę następnej generacji (na pewno PlayStation 2, nie wiadomo czy także na Dreamcasta). Czy to oznacza koniec serii na PC, czy może dalsze przygody Lary będą już zupełnie inną grą? Na razie za wcześnie na dywagacje, poczekajmy na „TRC" i cieszmy się chwilami spędzanymi z Larą, sam na sam...

BARON JACK



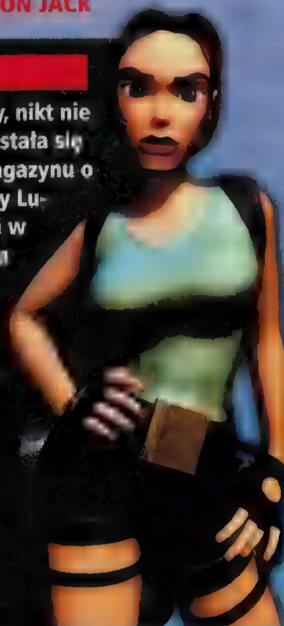




Tym razem młoda Lara ma dla siebie cały epizod.

FENOMEN LARY CROFT

Gdy kilka lat temu ukazywała się pierwsza część gry, nikt nie wiedział, że zapanuje na nią taki kult. Obecnie Lara stała się już światową postacią. Występowała na okładce magazynu o modzie „The Face", reklamowała napój energetyczny Lucozade, a obecnie kręcony jest film z jej przygodami w reżyserii Simona Westa, w którym główną rolę zagra Angelina Jolie. Nie wspominając już nawet o tym, że panienki, które wcielały się w jej rolę na przeróżnych imprezach (czyli były oficjalnymi, żywymi maskotkami), z nikomu nieznanych postaci zmieniły się w zdobiące okładki najpoczytniejszych magazynów gwiazdy (Rhona Mitra, Elle McAndrew). Na świecie jest wielu fanów Lary, którzy są gotowi bardzo wiele oddać za każdy związany z nią gadżet, wszyscy nerwowo oczekują nowych wieści o grach z Larą na podium, a wiadomość o tym, że zginęła przygnieciona gruzami świątyni, przez wiele tygodni grzmiała w Internecie.

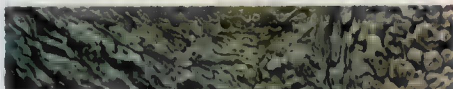


AMERICAN MCGE

Wyobraźnia to prawdziwy skarb... i potężna broń!






Trójwymiarowe postaci zamieszkujące trójwymiarowy świat emitujący trójwymiarowy, przestrzenny dźwięk.



- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **Rogue Entertainment**
- Gatunek: **Przygodowa**
- Premiera: **Styczeń**
- Przewidywane wymagania: **PIII 500, 64MB RAM, Karta 3D**
- Kontakt: **www.alice.ea.com**

W otoczeniu ludzi doskonale władających tym subtelnym orężem, jeden zasługuje na największe uznanie - Lewis Carroll. Racja! Twórca „Alicji w Krainie Czarów".

Kochany przez rzeszę wielbicieli tego wspaniałego dzieła, doceniony został również przez ekipę Rogue Entertainment. U schyłku 2000 r. ukaże się unikalna, inspirowana książką L.Carroll'a gra przygodowa, pt. „Alice". Podobnie jak u źródła pomysłu, tak i gra „Alice" będzie zbiorem przygód dziewczynki, osadzonym w przedziwnym otoczeniu, gdzie rzeczy realne są jedynie tłem dla pierwszoplanowych, fantastycznych tworów świata fantazji. Tym razem jednak, pomysłodawca gry - American McGee, postanowił dodać Alicji kilka wiosenek. Już jako młoda dama, nasza bohaterka raz jeszcze rzuci wyzwanie negatywnym bohaterom, którzy zamieszkali w jej własnej wyobraźni.

Jako jedyna osoba godna wypełnienia tego zadania, spróbuje uwolnić Krainę Czarów od dominacji kapryśnej, despotycznej i złowieszczej Królowej Kier. Nie będzie to jednak dokładne odzwierciedlenie dzieła Carrolla, a coś jakby swoisty, nowy, dołożony do niego rozdział. Psychodeliczna mieszanka dawnych i zupełnie nowych przygód, osadzona w nowej NIErzeczywistości. W tym fantastycznym świecie zbudowanym z piętnastu, w pełni renderowanych obszarów, aktywny wpływ na jej przygody będzie miało 30 postaci, ściśle związanych z fabułą gry. Wszystkie napotkane istoty, poza inteligencją, wykażą się także zwinnością i przebiegłością. Wraz z Alicją spotkamy tak nierozerwalnie łączących się z jej przygodami: Szalonego Kapelusznika, bliźniaków, którzy nie lubią dzieci - Tweedledee i Tweedledum, kota Cheshire - jej przewodnika po tej wyimaginowanej krainie oraz wiele innych znanych z książki, czy też (jeśli ktoś nie czytał) którejś z filmowych adaptacji, postaci.

Autorzy gry, odbiegając nieco od literackiego pierwowzoru, pomyśleli również o amatorach



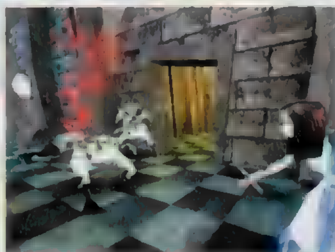
„GRĘ UROZMAICONO ŁAMIGŁÓWKAMI I ELEMENTAMI LOGICZNYMI, W STOSUNKU 70% DO 30%"

NOWA GWIAZDA?

Któż z nas nie chciałby jak Alicja zagłębić się we własnym umyśle i rozprawić z prześladującymi go demonami i spersonifikowanymi, negatywnymi emocjami? Niestety, to niemożliwe. Niemożliwe? Wkrótce Alice udzieli nam lekcji dzięki bajecznej, psychodelicznej i po trosze krwawej produkcji Rogue Entertainment. Czyżby rodziła się nowa gwiazda, która rozświetli długie i ciemne zimowe wieczory?

E'S ALICE



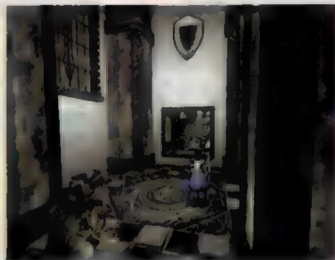


mniej „pluszowych" klimatów i postanowili zbroczyć krwią słodką, wydawałoby się, atmosferę fabuły. I tak, dla obrony przed niezbyt gościnnymi, a nieraz i agresywnymi mieszkańcami Wonderlandu, stworzyli na użytek Alicji kolekcję wymyślnych, broni, rodem z sennych marzeń (hmm, koszmarów?), z których niektóre noszą tak wdzięczne nazwy, jak: Jack O'Death, Demon Dice czy Jack Bombs (czyżby w międzyczasie Alicja także grała w krwiste FPP'y?). Nie będzie to jednak sieczka, tonąca w morzu posoki. Grę urozmaicono także przeróżnymi łamigłówkami i elementami logicznymi, w stosunku mniej więcej 70% akcji - 30% logiki. Nadto, bohaterka gry dysponować będzie szerokim wachlarzem możliwości ruchowych, które pozwolą jej na m.in. wspinanie się po linach, skakanie, podskakiwanie, oraz wiele innych. Potrafiła będzie również spacerować po... ścianach czy sufitach. Nawet jej sukienka okaże się być doskonałym substytutem spadochronu, co umożliwi miękkie lądowanie podczas opadania z większych wysokości. Nadmienić tu trzeba, że cały ten świat zostanie wprawiony w ruch dzięki zmodyfikowanemu „silnikowi" z „Quake'a III". Trójwymiarowe postaci zamieszkujące trójwymiarowy świat emitujący trójwymiarowy, przestrzenny dźwięk. Hmm... To wszystko brzmi niesamowicie. Fantastyczne otoczenie Krainy Czarów nie pozbawione „krwiodajnych" elementów (czynnik zręcznościowy) czy elementów logicznych dla sprawdzenia (tudzież rozwinięcia) swojego intelektu. Przyciągająca grafika i dźwięk 3D Surround.

Jedynie... Te wymagania. Ale tam... Idą święta, Gwiazdka coraz bliżej. Może Mikołaj okaże się szczodry w tym roku. Nie wierzycie w Mikołaja??? No cóż. Wyobraźnia to prawdziwy skarb...

AR





SACRIFICE

Jedni kochają RTS-y za to, że pozwalają im bezkarnie niszczyć dziesiątki przeciwników...





Sceny walki prezentują się wyśmienicie - potrzeba do tego jednak mocnego sprzętu.

- Wydawca: **Virgin/Interplay**
- Producent: **Shiny Entertainment**
- Gatunek: **RPG/RTS**
- Premiera: **IV kwartał**
- Przewidywane wymagania: **PII 300, 64MB RAM, Karta 3D**
- Kontakt: **www.interplay.com**

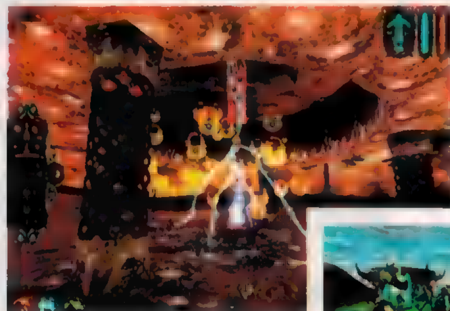
Inni nienawidzą ich za poważne ograniczenia, jakie na samym początku, gdy powstawał gatunek, nadali im ich twórcy. Żadnej taktyki, żadnego rozwoju, tylko eksploracja i wydobywanie surowców, połączone z niekontrolowaną naparzanką. Wielkie hordy świeżo wyprodukowanych jednostek suną na siebie z majestatem straceńców i... po chwili pojawia się następny level. Dosyć!

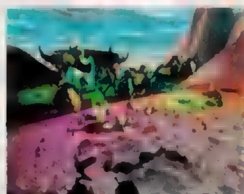
„Sacrifice" ma zamiar stworzyć nowy gatunek (jak twierdzą ludzie z Shiny), choć tak naprawdę może być tylko bardzo ciekawym koktajlem. Połączenie RPG z RTS-em praktykowało bardzo wiele tytułów, ale wszystko wskazuje na to, że rozmach „Sacrifice" może przyćmić wszystko, co już widzieliśmy.

„SHINY PRZECIERA SZLAKI, NA KTÓRE NIKT SIĘ NIE WAŻY WEJŚĆ"

Shiny postanowiło powierzyć graczowi doskonale znaną mu wcześniej rolę wysłańcy Boga w wielkim konflikcie. Ale nie jest on Bogiem Ostatecznym - to tylko vice-dyrektor tego cyrku. Prawdziwy Stwórca zasiedlił bowiem krainy wypalone przez Złe siły nowymi ludźmi i powierzył ich rozwój pięciu nowym bóstwom. Każde z nich reprezentuje podstawowe żywioły, rządzące każdą społecznością, przez co wszyscy miłośnicy władania motłochem znajdą coś dla siebie. Ponieważ tak zbudowany wymiar potrzebuje pałętających się po nim bohaterów, lokalni magowie stają się czymś w rodzaju rewolwerów do wynajęcia. Jako jeden z takich najemników stajemy przed bóstwem żądającym naszej pomocy i...

Gdy gracz wybierze swego faworyta, będzie mógł przejść w tryb kampanii. Nie będzie jednak przez całą rozgrywkę sztywno związany ze swoim panem, ale dzięki określeniu drogi podczas wykonywania zadań, wpływać będzie na wybór następnego zleceniodawcy. Oczywiście nasz bohater cały czas uczy się swego fachu, przez co przechodzi z misji do

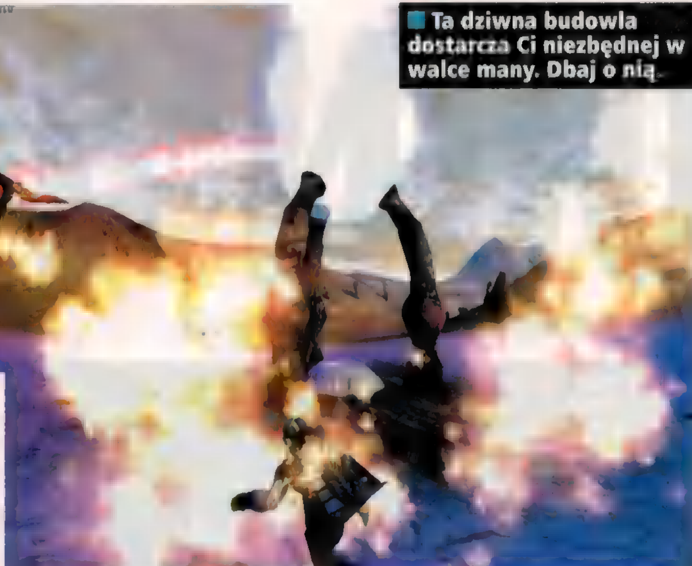




Gdybyście tylko mogli zobaczyć tę grę w akcji - zakochacie się w niej.







Ta dziwna budowla dostarcza Ci niezbędnej w walce many. Dbaj o nią.

misji z powiększającym się bagażem doświadczenia i nowymi czarami w sztambuchu.

Bardzo ciekawie ma zostać rozwiązana kwestia sprowadzania „jednostek" i „wydobywania surowców". Tym podstawowym pierwiastkiem jest znana każdemu rolplejowcowi mana - energia magiczna, pozwalająca na miotanie czarów. Jej ilość uzależniona jest od wielkości kontrolowanych złóż tego „surowca", jakie znajdują się na planecie. Aby jednak ich pilnować, musimy dysponować jednostkami, te zaś przywoływane będą z innych światów. Ale nie przybędą one za jakie wymyślił Stwórca. A potem... np. cóż, zostaje tylko walka!

Idea, jak widać, jest dość prosta i jej elementy przypominają jako żywo kultowego „Populousa", ale za to wykonanie. Wspaniały silnik graficzny poruszający to cudo, pozwoli nam kontrolować akcję z widoku trzeciej osoby i wytworzy świat tak wspaniały, że zdejmiecie na jego widok czapki. Najdobitniej wyraził swe uznanie dla tego produktu nasz Baron Jack w swej relacji z londyńskich targów. Po prostu nie sposób oderwać się od monitora - dynamiczne oświetlenie, dopracowanie takich szcze-



A to jest Altar - tu wracasz po stracie energii. Gdy przeciwnik go zniszczy - przegrałeś.

darmo... Walutą w świecie „Sacrifice" są dusze wiernych, których musimy przekabacać na naszą stronę i usuwać w celu zdobycia „waluty" (dziękuję, wolę tacę). Każda z wysp, na których przyjdzie nam walczyć, dysponować będzie określoną ilością duszyczek i to właśnie o nie toczyć się będzie walka. Gdy graczowi uda się zgromadzić odpowiednią ilość wiernych, wówczas do jego usług staną największe i najpotworniejsze z bestii, gółów, jak chociażby kora drzew w borze czy strumyczki snujące się bez celu na wielkich pustkowiach, każą nam z przerażeniem stwierdzić, że tylko GeForce 2 może sobie poradzić z wysoką jakością gry Shiny. Dodatkowym atutem tego produktu ma być bardzo wszechstronny edytor, pozwalający na modelowanie nowych bestii i terenów - „Sacricife" ma stworzyć kompletnie nową jakość. I może mu się to udać! **JAGD52**

HARPOON 4

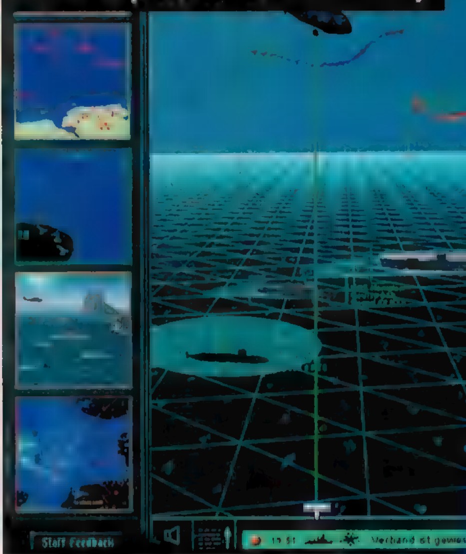
Jeszcze nigdy zmagania na morzu nie były przedstawione tak perfekcyjnie.

- Wydawca: **Mattel Interactive**
- Producent: **SSI**
- Gatunek: **Strategia**
- Premiera: **I kwartał 2001**
- Przewidywane wymagania: **PII 233, 64MB RAM, Karta 3D**
- Kontakt: **www.harpoon4.com**

Chwila czasu nie wystarczała, gdy zapragnąwszy zobaczyć świat oczami admirała, zanurzałeś się, Wilku Morski, w odmęty komputerowego szaleństwa. ThreeSixty, wypuszczając kilka lat temu na rynek wspaniałego „Harpoona" udowodniła, że współczesne pole walki niekoniecznie musi się składać z hord pancernego żelastwa wspartego latającą artylerią. Morza i oceany współczesnego świata wreszcie znalazły swe cybernetyczne odzwierciedlenie. Niebawem, dzięki ludziom z SSI, na morza pecetowego grania wpłynie odremontowany HMS „Harpoon 4".

Idea gry jest tak naprawdę prosta - dać do ręki średnio zdolnemu maniakowi oceanicznych walk narzędzie, pozwalające mu wziąć udział (lub wygenerować) dowolnego konfliktu morskiego po 1950 roku. Łatwo powiedzieć, gorzej zrobić. Ludziom z SSI udało się stworzyć funkcjonujący model panelu bitewnego, który na kilku ekranach jest w stanie pokazywać sztabowe ikonki, poruszające się po błękitnej planszy. Każda z nich posiada jednakowoż zestaw cech niezbędnych każdej jednostce pływającej - nie tylko nazwę i wyporność, ale także prędkość, wytrzymałość, zestaw uzbrojenia (wraz z jego wewnętrznymi cechami: zasięgiem, przebijalnością, etc.) i sensorów... uff, toż to cała encyklopedia! Wprowadzenie takiej ilości danych (że nie wspomnę o ich znalezieniu i jakimkolwiek zweryfikowaniu) jest sprawą bardzo poważną, jeśli powiemy, że czwarta część morskiej sagi ma zaimplementowane ponad dwieście pięćdziesiąt okrętów z kilkudziesięciu marynarek wojennych świata! A w indeksie znajdują się nie tylko okręty, ale i wspierające ich działania jednostki powietrzne, które w zasadzie momentami są ważniejsze niż pływające kolosy.

Najczęściej spotykanym polem walki będzie północno-zachodnia część Europy, wraz z sekcją atlantycką. W porównaniu z poprzednimi edycjami, wydaje się to być malutką tylko częścią, ale przy jej stworzeniu użyto najnowocześniejszej techniki satelitarnej, mającej zagwarantować odpowiednią jakość map.



Dodatkowe okna z lewej części ekranu pozwolą kontrolować sytuację w paru strefach naraz, zaś największym zaskoczeniem, będzie zastosowanie engine'u 3D do prezentowania zbliżeń floty.

...ALBO NA DNIE LEC!

Jedną z bardziej interesujących nas, polskich graczy, nowinek ma być wprowadzenie danych Polskiej Marynarki Wojennej. Nie wiemy jeszcze, co rodzimego wsadzono do „Harpoona 4", ale sądząc po stanie naszej marynarki, nie będzie tego zbyt wiele. Ponieważ gra koncentruje się na strefie europejskiej, jest możliwe wykreowanie kilku scenariuszy bitewnych, w czasie których nasze matrosy będą mogły się zmierzyć z sąsiadami zza miedzy. Proponuję zacząć od Estonii, potem może być już tylko trudniej...

Panele zarządzania flotą znacznie zmodyfikowano, starając się uczynić je jeszcze bardziej intuicyjnymi, a także unowocześniono ich wygląd. Kilka dodatkowych okien ukrytych z lewej części ekranu, pozwoli kontrolować sytuację w paru strefach naraz, zaś największym zaskoczeniem, jakie spotka graczy, będzie z całą pewnością zastosowanie engine'u 3D do prezentowania zbliżeń floty. Taki widoczek ma być atrakcyjnym dodatkiem do całej zabawy, choć śmiem twierdzić, że poważnie podniesie wymagania techniczne całości - z drugiej jednak strony, eksplozje powinny być naprawdę niesamowite.

Dla tych, którzy znudzą się po jakimś czasie nawet największymi bojami, mam dobrą wieść. Edytor misji i formacji, użytych w walce, powinien dostarczyć kilkudziesięciu dodatkowych godzin dobrej zabawy! Starym zwyczajem do gry zostanie dorzucona encyklopedia sprzętu bojowego, którą tym razem uzupełnia nie tylko zdjęcia, ale i całe sekwencje wideo - dodatkowy bonus dla graczy! Mam nadzieję, że „Harpoon 4" wreszcie zamknie paszcze głodnych wilków morskich.

JAGD52





„MAM NADZIEJĘ, ŻE «HARPOON 4» WRESZCIE ZAMKNIE PASZCZE GŁODNYCH WILKÓW MORSKICH"

BATTLE ISLE: ANDOSIA WAR

O roku ów, który przyszedłeś lat temu dziesięć - bądź błogosławiony teraz i na wsze czasy!

- Wydawca: **Blue Byte**
- Producent: **Cauldron**
- Gatunek: **Strategia**
- Premiera: **IV kwartał**
- Przewidywane wymagania: **PII300, 64MB RAM, Karta 3D**
- Kontakt: **www.bluebyte.net**

A jednocześnie przeklinam ostatnią pięciolatkę - za to, że była tak piekielnie długa (choć na pewno nie nudna!) Jako fanowi jednej z najstarszych strategii w historii tej branży, po prostu wierzyć mi się nie chciało, że Blue Byte zamierza powrócić do tak niefrasobliwie opuszczonego tytułu. Gdy w roku 1991 powstała pierwsza część turowej strategii przenoszącej nas do opętanego wojną Chromosa (jednej ze zrewoltowanych planet Imperium), zapanowała moda na strategie w ogóle. „BI" była dla tego wymierającego gatunku tym, czym „Dune" dla RTS-ów. Dziś ludzie ze sprzymierzonego z Blue Byte studia Cauldron zamierzają wskrzesić legendę!

„Battle Isle: Andosia War" przeniesie nas w czasy, w których wielkie wojny z armiami Imperatora są tylko legendą, a na nowo układające się ze sobą planety zaczynają korzystać z owoców pokoju. Nie na długo jednak schowano broń do kabury. Nawiedzeni fanatycy religijni zamierzają przywrócić rządy twardej ręki i za swój pierwszy cel wybierają steranego wojnami Chromosa. Nazywają siebie Children of Haris, a swoją bazę umieścili na pobliskiej planecie Merth. Szybko budują swoją potęgę militarną i nie zamierzają nawracać odmieńców słowem Bożym, ale ogniem i stalą. Galaktyka znów stanie w ogniu!

Nowa odsłona jednej z najstarszych strategii ma wnieść nowego ducha. Doskonały, skrojony na miarę engine 3D i niesamowite połączenie nowatorskiej oprawy graficznej z systemem walki turowej, mogą stworzyć nowy typ gry! Zacznijmy od grafiki. To, co nam pokazano w oficjalnej becie, powala na kolana. Doskonale zrealizowane obiekty - fabryki czy pojazdy wyśmienicie współgrają z niezwykle urozmaiconym terenem (przypominającym udoskonalonego „Shoguna") i wszystkimi siłami przyrody występującymi w grze. Poranna mgła ścieląca się przy wybrzeżu, gwałtowny sztorm pustoszący wybrzeże czy najbardziej standardowy deszcz, potrafią zauroczyć każdego. Ponieważ Chromos jest planetą z bardzo rozczłonkowanym lądem, obraz falującego morza będzie nam towarzyszył przez cały czas, a jego wygląd i zachowanie będzie się zmieniać wraz z porami roku. Natura jest wspaniała!

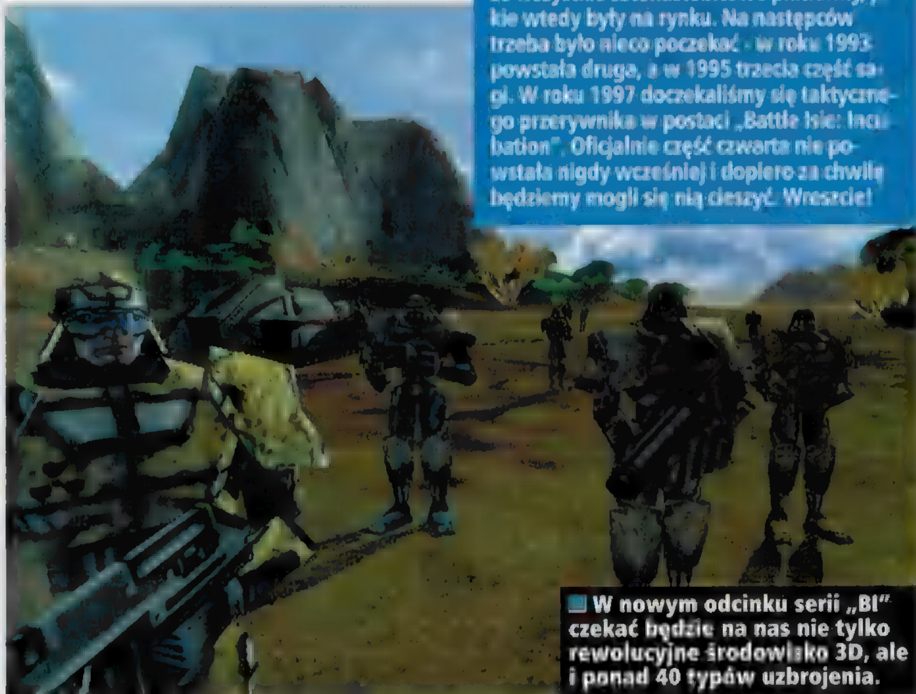
Najdziwniejszą rzeczą, jaką widziałem do tej pory jest jednak system prowadzenia rozgrywki. Budowa kolejnych obiektów czy tworzenie jednostek odbywa się w trybie real-time. Za to toczenie bitew... Po sformowaniu oddziałów każdy z graczy dysponuje przyznawaną co pewien czas rundą taktyczną, w której może przesuwać jednostki i prowadzić bitwy. Jak z powyższego wynika, rozwój technologiczny nie jest w żaden sposób limitowany i tylko od potęgi stworzonego przemysłu zależy, czy zdołamy szybko wyprodukować odpowiednią ilość oddziałów. Tak dziwne zgodzenie wody z ogniem wygląda... dość zachęcająco. Chyba nikomu jeszcze nie przyszła podobna rzecz do głowy i wszystko wskazuje na to, że Blue Byte może być prekursorem zreformowanego gatunku turówek.

W nowym odcinku serii „BI" czekać będzie na nas nie tylko rewolucyjne środowisko 3D, ale i ponad czterdzieści typów uzbrojenia, które można upgrade'ować! Zostanie nam oddanych około trzydziestu konstrukcji do wybudowania i mnóstwo akcji ukrytej w dwóch wielkich kampaniach - łącznie dwadzieścia trzy misje! Blue Byte obiecuje nie zapomnieć o zsieciowanych graczach - dla nich powstanie możliwość gry w dwóch zespołach po czterech strategów. Koniec roku zapowiada się więc nad wyraz soczyście.

JAGD52

LEGENDA

Pierwsza gra z serii „Battle Isle" powstała w 1991 roku i skutecznie zaatakowała niemal że wszystkie szesnastobitowe platformy, jakie wtedy były na rynku. Na następców trzeba było nieco poczekać - w roku 1993 powstała druga, a w 1995 trzecia część sagi. W roku 1997 doczekaliśmy się taktycznego przerywnika w postaci „Battle Isle: Incubation". Oficjalnie część czwarta nie powstała nigdy wcześniej i dopiero za chwilę będziemy mogli się nią cieszyć. Wreszcie!



W nowym odcinku serii „BI" czekać będzie na nas nie tylko rewolucyjne środowisko 3D, ale i ponad 40 typów uzbrojenia.

„PLANETA CHROMOS ZNÓW PRZEŻYJE WIELKĄ WOJNĘ. IMPERIUM «BATTLE ISLE» ZAWOJUJE NOWE RZESZE GRACZY"

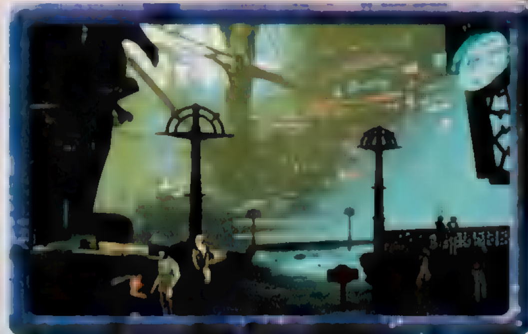
w niepowtarzalnej polskiej wersji językowej!



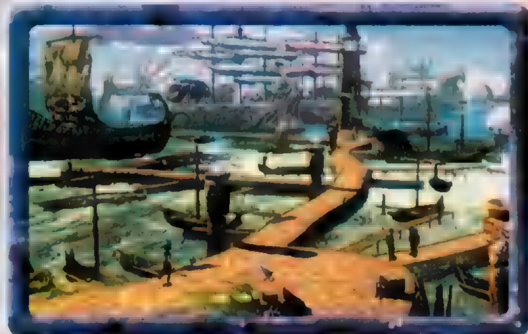
Oto gra, która zniewoli Cię swym pięknem i głębią.

Jest wiek XXIII. Żyjesz w nowoczesnym świecie nauki i techniki, gdzie wszystkie wydarzenia są logiczne i naukowo wytłumaczalne. Wszystkie... oprócz Twoich niewiarygodnie plastycznych snów. Pewnej nocy uświadamiasz sobie, że to coś więcej niż senne mary. Odkrywasz, że Twój świat – wbrew wszystkiemu co wiesz - nie jest jedynym. Odkrywasz, istnienie drugiej, zupełnie innej rzeczywistości...

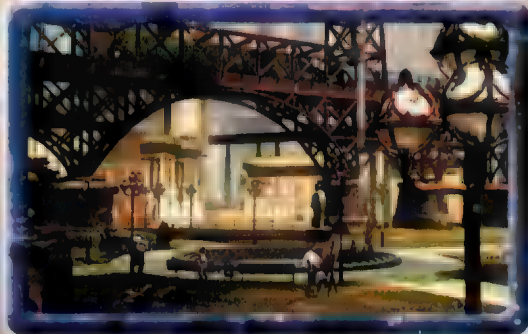
Postanawiasz zgłębić nowy wymiar kuszący swym niewyobrażalnym pięknem, magią i tajemniczością. Jednak poznajesz straszną prawdę – odwieczny porządek obu światów jest zagrożony. Coś złego dzieje się na krawędzi obu rzeczywistości. Ich granica zaczyna się zacierać i przerażona stwierdzasz, że światom grozi zagłada. Nie wiesz jak przeciwdziałać nadchodzącemu nieszczęściu, jednak postanawiasz zrobić wszystko, aby zapobiec katastrofie. Wyruszasz w podróż. Najdłuższą Podróż swojego życia...



- Ponad 150 niepowtarzalnych lokacji, 70 całkowicie odmiennych postaci oraz rozbudowana, pełna wątków pobocznych fabuła.
- Szczegółowa trójwymiarowa grafika oraz artystyczne tła wyświetlane w wysokiej rozdzielczości.
- Oszałamiający efekt kolorowego, dynamicznego oświetlenia oraz cieniowania generowany w czasie rzeczywistym (również bez akceleratora 3D)
- Realistyczne animacje postaci poruszających się w sposób doskonale naturalny.
- Niepowtarzalna polska wersja językowa przygotowana przy udziale Edyty Olszówki jako April Ryan.
- Doskonale wydana gra na 4 płytach CD w przystępnej cenie 99 złotych!



The Longest Journey to gra, na którą czekałeś. Niepowtarzalnie piękna i wciągająca Zapewniająca niesamowicie przeżycia.



Gra otrzymała wiele wyróżnień i wysokich ocen prasy

CD Action
10/10



CLICK!
5/6

Gry Komputerowe
85%

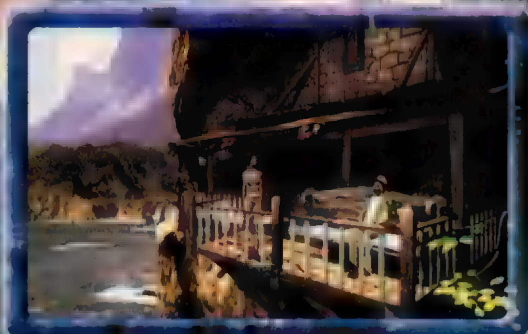


Magazyn IO
88/100

Reset
9,5/10



Valhalla
9/10



ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska
wyłączna dystrybucja w Polsce



www.cdprojekt.com

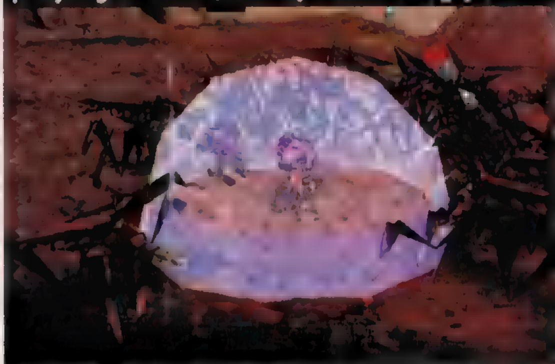
FUNCOM
www.funcom.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) [illegible] 80 18
Warszawa ul. Pereca [illegible], tel. (0-22) [illegible] 65;
Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) [illegible] 69 00

STARSHIP TROOPERS: TERRAN ASCENDANCY

Kinowy przebój (nie u nas, lecz za Wielką Wodą, w krainie hamburgerów i whisky). Pecetowa gra. Co będzie dalej?

Silną stroną engine'u mają być efektowne eksplozje i gra świateł, tworzące klimat rozgrywki.





- Wydawca: **Hasbro Interactive**
- Producent: **Blue Tongue Software**
- Gatunek: **Strategia/Akcja**
- Premiera: **IV kwartał**
- Przewidywane wymagania: **PII300, 64MB RAM, Karta 3D**
- Kontakt: **www.hasbro.com**

Literacki debiut niniejszego dziełka miał miejsce w momencie, w którym jedna połowa świata pod czerwonym sztandarem zwalczała drugą, ukrytą za Oceanem. Wielkie robale atakujące kolonie ziemskie - to jest idealny temat! A jaka praktyczność! Wróg, nie dość że rasowy, to jeszcze biologicznie nieprzystosowywalny do standardów ziemskiej cywilizacji. Rżnąć tych łotrów, kompanio!

Lewą marsz! Jako dowódca małego oddziału szturmowej piechoty Ziemian będziesz mógł, mój przyjacielu, poprowadzić swój oddział do zwycięstwa. Nie licz na setki jednostek i miliony gotówki zdobywanej w kopalnianym trudzie. Pojedyncze grupy ludzi, podległe Twym rozkazom, zdobywać będą z mozołem kolejne wyznaczone im punkty. Oddziały piechoty są bardzo wyspecjalizowane - uniwersalizm zastąpiony został ścisłą profesjonalizacją każdego z żołnierzy. Nie dość, że będziemy mogli dowolnie ingerować w jego wyposażenie (które powinno przypominać to, co widzieliśmy w serii „X-Com"), to jeszcze jego zróżnicowanie spowoduje, że wybranie odpowiedniej klasy pancerza wpływać będzie na czynności, jakie spadną na barki danego gieroja. Lekkozbrojni zwiadowcy, zaciężna piechota czy Dowódcy - oto podstawowe rodzaje naszej piechoty. Ale na tym nie koniec! Autorzy obiecują nam stworzenie odpowiednio pasjonującego i efektywnego arsenału środków. Pozwoli on nam na zniszczenie niemalże każdej napotkanej bestii. Będziemy mogli wybierać między klasycznymi zabawkami typu shotgun czy peem a superciężkimi i bardzo skutecznymi działami plazmowymi.

Przeciwnik zaś będzie naprawdę wymagał odpowiedniego przemyślenia taktyki. Bestie przypominają zmutowane zwierzaki z naszej Starej Planety (od pająków począwszy, a skończywszy na wielkich karakanach z gigantycznymi odnóżami), przez co pierwsze spotkanie z nimi może wywołać migotanie komór serca. Wszystko od tej strony z lekka zalatuje „Starcraftem", ale jeśli przypomnieć sobie Zergów... może być ciekawie.

Najlepsze zostawiłem na koniec. Gra ma pracować na bardzo dynamicznym i wydajnym „silniku" 3D, przez co nasze zmagania z groźnymi insektami będą miały niesamowitą oprawę. Całość widowiska oglądać będziemy mogli z perspektywy trzeciej osoby, a dzięki dynamicznej pracy kamery, znajdziemy się w dowolnym miejscu pola walki. Silną stroną engine'u mają być efektowne eksplozje i gra świateł, tworzące klimat rozgrywki. W szczęku żelaza i trzasku łamanej chityny nadciągnąć może prawdziwy hit, który dzięki CD-Projektowi zaszprecha po naszemu. **JAGD52**

DE-FORMACJA

Jedną z ciekawszych rzeczy, jakie będziemy mogli znaleźć podczas walki, będzie możliwość wpłynięcia na teren walki. Wszelkie eksplozje czy wielkie przemarsze ciężkiego sprzętu będą powodować powstawanie na jego powierzchni bardzo charakterystycznych śladów, które mogą wpływać na walory obronne danego obszaru. Wygląda na to, że wreszcie do czegoś przydaliby się saperzy, a chęć wykonania wokół bazy staroświeckiej fosy może wywołać u gracza dreszczyk emocji.



„TE CO SKACZĄ I FUWAJĄ... NA RZEŹ ZAPRASZAJĄ! CIACH, CIACH, CIACH..."

RECENZJE

Jest! Szmer przebiegł po redakcji i nasz gość zmusił nawet największych malkontentów, do wyrażenia swego zadowolenia. „Red Alert 2" nadszedł z siłą wodospadu i zepchnął z piedestału niesamowitego „Rune" i pnącego się z trudem ku górze „The Moon Project". Obok gdzieś przycupnęły „Close Combat 5" wraz z wiecznie rozbrykanymi „NHL 2001" i jej trawiastą odmianą - „FIFA 2001". Tak oto, bez większych problemów nadszedł niekwestionowany mistrz.

MOŻESZ BYĆ PEWIEN...

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze, w każdą recenzowaną grę, przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach 65% - 85%.
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, jest wypadkową: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

WYRÓŻNIENIA REDAKCJI


C&C: RED ALERT 2 — 93


FIFA 2001 — 90

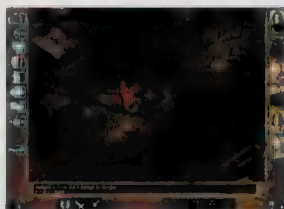

THE MOON PROJECT — 90

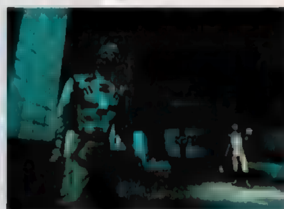

NHL 2001 — 90

HITY OSTATNICH TYGODNI

Obecnie na polskich półkach sklepowych znajdują się gry, które redakcja GK poleca.


GRAND PRIX 3
(GK 10/2000 92%)


BALDUR'S GATE 2
(GK 11/2000 91%)


DEUS EX
(GK 10/2000 91%)

JAK OCENIAMY

0-25% PONIŻEJ KRYTYKI
Gra chybiona, rojąca się od błędów, niedopatrzeń i sprzeczności. Recenzent nie znalazł nic bądź prawie nic, na jej obronę. Kupujcie jedynie na własną odpowiedzialność.

26-35% AMATORSZCZYZNA
Być może zamysły autorów były niczego sobie, ale po drodze coś się pokiełbasiło (kiepska grafika, toporny interfejs, itp.). W sumie, być może komuś to się spodoba, nas bynajmniej nie zachwyciło.

36-50% PRZECIĘTNA
Niezłe wykonanie, niestety rażące błędy uniemożliwiają przyznanie wyższej oceny. Jednak, jeżeli komuś to nie przeszkadza...

51-69% NIEZŁA
Gra poprawna, brak większych potknięć, typowy średniak.

70-75% DOBRA
Jak wyżej, ale ma już swój urok, który w jakiś sposób urzekł recenzenta i wciągnął na dłużej.

76-85% BARDZO DOBRA
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Jeśli szukasz dobrej gierki, to właśnie ją znalazłeś. Jedna z lepszych w swojej klasie, doskonałe wykonanie, połączone z dużą grywalnością. Polecamy.

85-90% ŚWIETNA
Podwójnie polecamy, znakomita gierka, już dawno nie graliśmy w nic tak dobrego.

91-100% REWELACJA!
Produkcja wydzwaniasta, totalna, rewolucyjna. Na co jeszcze czekasz?! Biegiem do sklepu!!!

PISZĄ DLA WAS

Michał (Michał Bakuliński) - wyznając zasadę, iż sport to zdrowie, nasz redakcyjny guru (alias VIP) starannie omija wszystkie gry poza „kopaninami".
Jagd (Romek Wawrzyniak) — fan gier strategicznych, redakcyjny człowiek-orkiestra.
Krzychoo (Krzysztof Kiełmiński) — skromny i cichy w redakcji, ale „diabeł", gdy odpali samochodówkę.
gRoovy (Patryk Leszczyński) — oddany fan Quake'a i wszelkiej maści FPP. Wiekowo zdetronizowany przez FAZI-ego, lecz walczy dzielnie.
Baron Jack (Jacek Pietruszczak) — talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł. Wieczny adwersarz Hota.
HOT (Przemysław Gorący) — nałogowy mąciciel i maniak płci przeciwnej (do swojej). Człowiek, który żadnej hańby się nie boi.
FAZI (Maciej Waszkiewicz) — najnowszy wymiatacz naszej redakcyjnej bandy. Spec od gier akcji i przygodówek.
Lusiek (Tomasz Lustyk) — rolplejowiec pełną gębą, który żadnej gry się nie boi. Prawdziwy twardziel w prowadzeniu ogrzych pacyfikacji.

COMMAND & CO

Na wschód, na wschód... tam musi być jakaś cywilizacja!

- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **Westwood Studios**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **139.00**
- Dystrybucja: **IM Group**
- Strona WWW: **www.westwood.com**
- Wymagania: **PII266, 64MB RAM, 4x CD-ROM, Win 95/98**

Teraz każda z konstrukcji potrafi rozlecieć się na tysiące rażących wokoło odłamków.





Po czym ukochany Maksik, wywinąwszy salto w powietrzu stwierdził, że tak naprawdę otaczająca go rzeczywistość jest tylko złudzeniem (i nikt wtedy nie znał słowa „Matrix"!). Podobny szok przeżyli zasiadający w Białym Domu biurokraci, gdy ich maskotka zerwała się z uwięzi.

Rosjanie przegrali wielką wojnę z resztą świata. A jego tak zwana „wolna" część zadecydowała, że pora wyrwać sowieckiemu misiowi kły. Józef S., znany także jako Józef Dż. zakończył swój nędzny żywot, pozostawiając chwiejące się państwo i gigantyczny deficyt. Armia już nie istniała, pobita na polach całej Europy zamieniła się w garstkę doświadczonych i zdemoralizowanych oficerów, bez entuzjazmu wypełniających swe obowiązki. Zachód wsparł jednak dawnego przeciwnika kredytami i zainstalował na Kremlu „swojego człowieka". Miał on wszystkie cechy „rdzennie radzieckiego przywódcy" - lojalną gębę, nalany kark i nazywał się Romanov. Gdy wszystko wydawało się być pod kontrolą i kilka lat przerwy dało Europie i USA potrzebne chwile wytchnienia, na dotychczasowych zwycięzców spadł niespodziewany cios. Pod maską uległości nowy car szykował kolejne uderzenie.

„Główna zmiana, jakiej doświadczymy, leży w skali oddania zmagań na polu walki"

I dlatego właśnie teraz w nasze ręce wpadają dwie płyty z najnowszą częścią przygód najdłuższego serialu świata - USSR vs USA. Każda z nich zawiera historię jednej ze stron, przez co już przed instalacją wybieramy firmowe koszulki. Na szczęście próba rozegrania zabawy drugą stroną nie zmusi nas do reinstalacji, choć w pierwszej chwili tak właśnie mogliby sądzić niedoświadczeni gracze. Gdy jednak rozsiądziemy się wygodnie przed monitorami i zaczniemy grać... Powali nas na kolana już samo in-

QUER: RED ALERT 2





Jeśli bliżej przypatrzymy się dziecku Westwood, bez trudu odnajdziemy w nim rozwiązania zaczerpnięte z „TS".



tro. Do tej pory zdążyliśmy się przyzwyczaić do filmowych wstawek Westwooda, ale jeszcze nigdy nie miały one takiej jakości - to po prostu układające się w spójną całość kawałki political-fiction! Obraz - żyleta, a jeśli do tego powiem o dynamizmie! Uch...

Pierwsze chwile rozgrywki wydają się przypominać bardzo dobrego „Tiberian Sun". Nie wchodzimy od razu do akcji, ale po wysłuchaniu filmowego briefingu przez moment obserwujemy wydarzenia na ekranie i wkraczamy w najdramatyczniejszym momencie. Samo „gaszenie pożaru" na początku potrafi nieźle podnieść adrenalinę. Potem zbieramy powybijane zęby i mozolnie przystępujemy do tworzenia własnej infrastruktury.

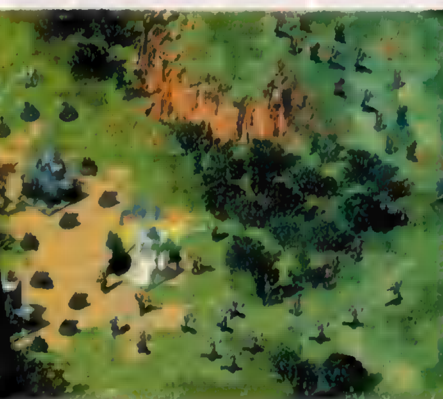
Nie zrezygnowano z prezentowania pola walki w tak doskonale nam znany izometryczny sposób. Przejrzystość i utylitarność tego rozwiązania, udowodniona w setkach produkcji święci triumfy w najlepsze. Doskonale to widać podczas prowadzenia działań w terenie o bogatej rzeźbie, gdzie ukrywające się jednostki mają wielkie pole do popisu, a polegający na wzroku gracz szybko nauczy się szacunku do radaru.

Jeśli bliżej przypatrzymy się najnowszemu dziecku Westwood, bez trudu odnajdziemy w nim techniczne rozwiązania zaczerpnięte z „Tiberian Sun". Zmodyfikowany nieco silnik gry służy w najlepsze, dając z siebie wszystko!

TESLA PONAD WSZYSTKO?

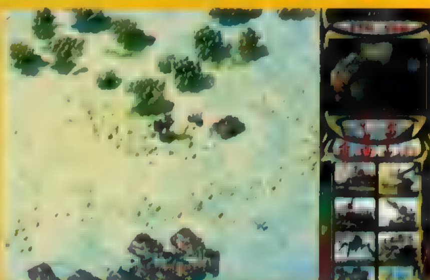
Doskonale znane wszystkim fanom serii „Red Alert" cewki Tesli, tym razem nie sieją zniszczenia w tak potworny sposób, jak poprzednio. Mamy za to żołnierzy, wyposażonych w specjalne kostiumy, którzy kontrolują wielką moc elektryczności i używają jej do niszczenia celów naziemnych. Ich zasięg działania jest co prawda niewielki, ale zdolności zmiatania w pył są naprawdę potężne. Mimo wszystko mogli nie odgrzewać tej śmiercionośnej konstrukcji.



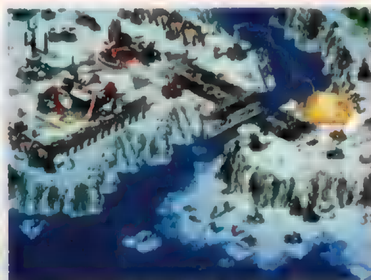


DIABEŁ TKWI W SZCZEGÓŁACH

„Red Alert 2" jest doskonałym przykładem na to, że produkt starannie dopieszczony i przemyślany potrafi przykuć do ekranu na długie godziny. A ludzie, którzy go opracowują po prostu kochają swoją robotę. Doskonale widać to po florze i faunie, jaka wobec naszych poczynań pełni rolę kibica. Zerknijcie poniżej, aby przyjrzeć się chociażby takiemu miśkowi polarnemu smętnie wpatrującemu się w nasze oddziały. Takich smaczków jest znacznie więcej, zaś Matka Natura nie zawsze zachowuje się pokojowo.







OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Red Alert 2" będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **Celeron 300, 64MB RAM**



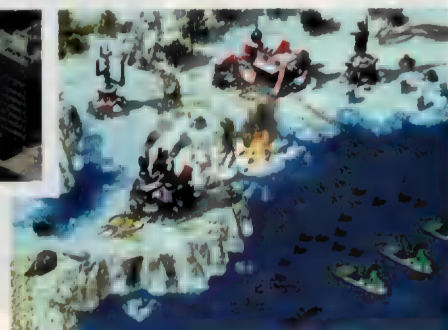
Werdykt: Dość dobrze, choć przerywnikom filmowym nieco braknie na jakości odtwarzania. Reszta ujdzie...

■ Komputer Testowy: **PII450, 128MB RAM**



Werdykt: Witaj kraino wielkich bitew i tysięcy jednostek rozbryzgujących się o kolejne strefy obronne. To jest to!





Główna zmiana, jakiej doświadczymy leży w skali oddania zmagań na polu walki. Kamera tym razem stoi bardzo blisko walczących jednostek i zabudowań, przez co na przykład w wielkim mieście mogą zdarzyć się konstrukcje nie mieszczące się w kadrze! Czołgi nie są metalowymi pudełkami, zaś każdy z żołnierzy żwawo porusza kończynami i nie jest to przysłowiowy taniec pikseli. Wszystkie animacje wykonano bardzo dobrze i tylko czasami może razić kanciastość pancerzy. Wybuchy i temu podobne smakołyki są za to nieporównywalnie lepsze i większe, niż to miało miejsce w chlubnych poprzednikach „Red Alert 2". Teraz każda z konstrukcji potrafi rozlecieć się na tysiące rażących wokoło odłamków, runąć, zniszczona wewnętrzną eksplozją czy też po prostu zamienić się w stos płyt żelbetonowych. Jednostki reagują podobnie, zaznaczając stopień swych uszkodzeń nie tylko przejrzystym paskiem na dole, ale, gdy zajdzie taka potrzeba, także silnym dymem.

Bój jest najdynamiczniejszym elementem gry - w końcu to on w decydujący sposób wpływa na jej grywalność. Jak wygląda pole walki w „Red Alert 2"? Jest wieloprzestrzenne i bardzo otwarte. Zmagania toczą się we wszystkich trzech wymiarach (ziemia, morze, powietrze) i podczas całej zabawy wymuszają na graczu elastyczne działanie. Zdobywanie jednego tylko surowca, zamienianego w hutach na kasę oraz ciągłe dbanie o zapas energii dla bazy - to czasami nie tylko minimum, ale i główny cel poszczególnych misji. W dwóch kampaniach upchnięto ich prawie trzydzieści, co przy dość ciekawym arsenale (patrz tabelki) tworzy niezwykle wybuchową mieszankę. Nadal co prawda głównym zadaniem jest tworzenie hord jednostek uderzających na wroga, ale dobre wyważenie arsenału daje duże pole do popisu dla taktyków. Możliwość dokonania desantu powietrznego (znana z poprzedniej części) czy też wprowadzenie żołnierzy dysponujących miotaczami energii, potrafi wstrząsnąć podstawami gry. Ale nie jest w stanie jej zburzyć. To nadal stary, kochany „RA" z takimi smakowitymi dodatkami, jak ustawianie jednostek w formacje czy też wyznaczanie im waypointów, po których mają się poruszać do celu! Jeśli szukacie rewolucji - wówczas czeka Was jednak srogi zawód.

„Red Alert 2" jest grą fenomenalną, mającą wielki potencjał i pozwalającą spędzić przy niej dziesiątki godzin. Ale nie jest to produkt zdolny rzucić na kolana. Obok niezwykle starannie dopracowanych misji, poprawionej grafiki i rzeczywiście dość niezłego AI, pod tą miękką kołdrą znajdziemy twardą pryczę, na której wypoczywaliśmy kilka la temu. Podstawową jej wadą jest piekielna liniowość fabuły, która nie pozwala graczowi zrobić nic, czego nie chce komputer. Więcej życia było w „Dune 2000"! Polecam jednak ten tytuł wszystkim (nie tylko rasowym taktykom czy niewyżytym strategom). Tutaj każdy znajdzie coś dla siebie, a wysoka jakość i profesjonalizm ludzi z Westwood obronią się same. Grywalność jest jednak największym atutem nowej odsłony „Red Alert"! **SICARII**

„Podstawową jej wadą jest piekielna liniowość fabuły, która nie pozwala graczowi zrobić nic, czego nie chce komputer"



■ **Za:** Grafika, muzyka, grywalność, multi-player...

■ **Przeciw:** Liniowość fabuły a co za tym idzie i całego trybu kampanijnego.

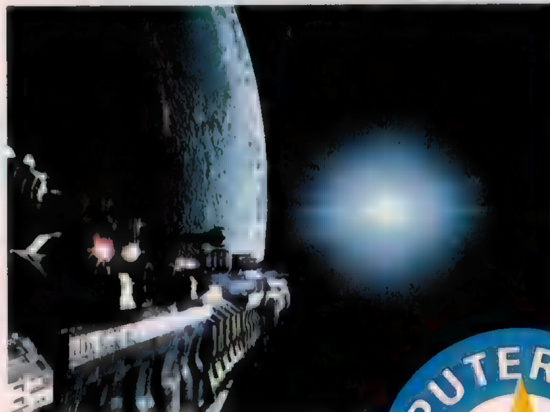
Mocne, wciągające jak diabli i po prostu śliczne. Nic więcej nie ważyłbym się dodać!

WERDYKT **93%**

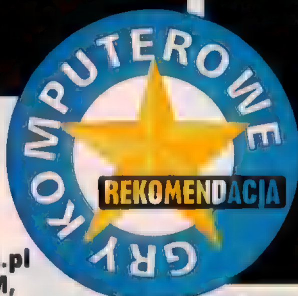
ALTERNATYWNE ■ Tiberian Sun 92% ■ TS: Firestorm 89%

THE MOON PROJECT

Rok 2150. Zniszczona, spustoszona i pogrążona w chaosie Ziemia zmierza ku zagładzie.





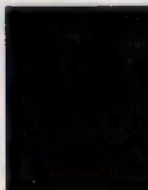


- Wydawca: **TopWare**
- Producent: **TopWare**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **69.95 (19.95)**
- Dystrybucja: **TopWare**
- Strona WWW: **www.topware.pl**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 6x CD-ROM, Karta 3D, Win 95/98**

Niekończące się wojny odcisnęły na jej historii niezniszczalne piętno. Piętno zła. Trzy wrogie mocarstwa walczą ze sobą nieprzerwanie od lat. Wiele krwi już przelano, wiele pokoleń przeminęło. Ziemia nie nadaje się obecnie do życia. Przynajmniej do godziwego... Tymczasem przysłowiowe światełko w tunelu, które mogło rozbłysnąć dla radości i powodzenia ludzkości, okazało się pochodnią, która bezlitośnie rozpala nowy ogień pożogi.

Okazuje się, że na księżycu Lunar Corporation prowadzi badania nad nową tajną bronią, która ma zapewnić zwycięstwo w walce z dwoma pozostałymi mocarstwami. Teraz Eurasian Dynasty i United Civilized States rozpoczynają podbój kosmosu nie w celach pokojowych, ale po to, by uprzedzić przeciwników. Ziemska wojna przemienia się stopniowo w konflikt międzyplanetarny. Firma TopWare jest dobrze znana każdemu sympatykowi komputerowej rozrywki. Gry robione przez jej programistów zaskakują nowymi pomysłami i jakością wykonania. Dość powiedzieć, że choć nie zawsze rewelacyjne - stoją na bardzo przyzwoitym poziomie i znać po nich, że programiści przyłożyli się do swojej roboty. Tak było w przypadku gry „Earth 2140", a potem jej następczyni „Earth 2150". Nie inaczej ma się również sprawa z grą „The Moon Project", która w prostej linii jest kontynuatorką obu wyżej wymienionych. W przypadku „TMP" producenci sięgnęli po sprawdzony i zaakceptowany przez graczy schemat, który wystroili w nowe szatki, dodając jeszcze kilka ważnych ozdobników. Trzeba jednak od razu zaznaczyć, że taka operacja powiodła się znakomicie i nie przywołuje na myśl słowa „wtórność", odmienianego ostatnio przez wszystkie przypadki naszego pięknego języka. Przyjrzyjmy się zatem bliżej, co takiego ma nam do zaoferowania „TMP". W filozofii gry, jako się rzekło, nic się nie zmieniło. Nadal jest to RTS, przedstawiony graficznie w trzech wymiarach. Fabuła gry rozpoczyna się równocześnie z wydarzeniami opowiadanymi w „Earth 2150". Front działań został przeniesiony w większej części na księżyc, choć początkowo dwa mocarstwa (UCS i ED) rozpoczynają swój byt na Ziemi. Do rozegrania zaoferowano graczom ponad 30 misji w trybie single oraz rzecz jasna tryb wieloosobowy, który umożliwia zabawę piętnastu śmiałkom naraz, na bezpłatnych serwerach EarthNet. Autorzy zadbali również o możliwość rozegrania własnej gry, dla której ustalamy wszelkie parametry dotyczące np. zasad lub warunków klimatycznych. Żeby frajdzie stało się zadość, dorzucono jeszcze edytor map, który wielbicielom gry pozwoli budować światy z wykorzystaniem wszystkich dostępnych elementów. Olbrzymim plusem „TMP" (znanym zresztą z poprzednich części - trzeba już chyba pisać - sagi) są zróżnicowane strony konfliktu. Każde z trzech ugrupowań dysponuje innymi pojazdami, rodzajem uzbrojenia i technologiami, a ponadto pozwala na stosowanie zupełnie innych taktyk. Różnice te, spotęgowane są jeszcze przez odpowiedni dobór narratorów, wprowadzających w tło wy-







Odkrywamy przestrzeń razem z Tobą!







OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „The Moon Project" będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **P200, 32MB RAM, Voodoo**

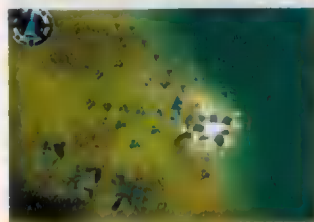


Werdykt: Słabo... to jedyne cenzuralne słowo, jakie przychodzi nam do głowy! Są jeszcze setki innych...

■ Komputer Testowy: **PII450, 64MB RAM, GeForce**

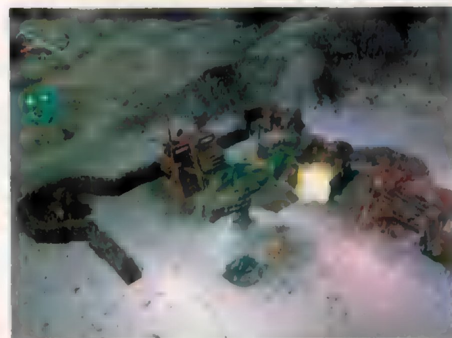


Werdykt: Yes, yes, yes! Wreszcie rozgrywka sprawia kupę radochy i nie dostajemy czkawki.









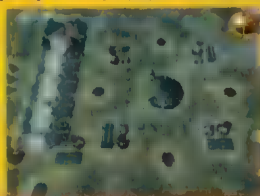
■ Superdynamiczna rozgrywka i niesamowita grafika - to musi być hit!

darzeń i towarzyszącą misjom muzykę. W efekcie daje to grze niepowtarzalny smak i klimat. Słysząc komunikaty dowódców, nawoływania pilotów jednostek czy potwierdzenia otrzymania zadań, nie sposób oderwać się od zabawy. Gracze, którzy zetkną się z serią po raz pierwszy z pewnością docenią liczbę jednostek, budynków i wynalazków występujących w grze. Dla tych, którzy mają już na tym polu niejakie doświadczanie, miłą niespodzianką będzie fakt dorzucenia kilkunastu nowych konstrukcji, maszyn i technologii. Jak zatem widać, już na starcie „TMP" prezentuje się nader atrakcyjnie. Najwyższa zatem pora na przyjrzenie się samej rozgrywce. Misje są dosyć trudne (mamy jednak możliwość zakosztowania w treningowych zadaniach, które odkryją przed nami wiele interesujących właściwości i wskazówek), ale bardzo zróżnicowane, a przez to wciągające i ciekawe. Trudność nie wynika jedynie z przeważających sił wroga, jak to zazwyczaj w RTS'ach bywa, ale np. z niesprzyjających warunków atmosferycznych, które mają wpływ na widoczność czy też, powiedzmy, z nieregularnego pofałdowania terenu, które sprawia, że odnalezienie najkrótszej drogi do celu może być długotrwałe i uciążliwe. Wymusza to jednak na graczu taktykę „małych kroczków" i praktycznie eliminuje, stosowaną często przez RTS'owców „gorącej krwi" zasadę: „kupą, mości panowie". W „TMP" każde działanie, każdy atak czy zasadzka muszą być odpowiednio przygotowane i poprzedzone dokładnym rozpoznaniem terenu. Nie ma tu mowy o masówce i zalewaniu wroga tonami wojska, pod którym ugiąłby się nawet Cezar. Dodać należy, że podobnie jak w „Earth 2150", mamy możliwość drążenia podziemnych kanałów (wydaje się, że w obecnych RTS'ach element ten zadomowił się już na dobre), co dodatkowo jeszcze komplikuje i urozmaica zabawę. Prawdziwi stratedzy docenią z pewnością wiele możliwości ustawień szyku bojowego, łączenia jednostek w plutony, jak również fakt, że skuteczność zostaje nagradzana punktami doświadczenia, które podnoszą w efekcie umiejętności poszczególnych jednostek. Bardzo podobał mi się również jeden pomysł, który pragnę podkreślić. Otóż w większości RTS'y rozgrywają się według określonego schematu. Nie masz nic, odkryj złoże, zbuduj wojsko, masz wszystko. Takie podejście staje się po kilku, góra kilkunastu misjach mdłe jak schabowy bez jajka. Z „TMP" sprawa ma się zgoła odmiennie. Tutaj często trafiamy już do pracującej pełną parą bazy i mamy pełno kasy do rozdysponowania, a piekielnie trudne zadanie polegać może zupełnie na czymś innym. Wnosi to pewien powiew świeżości do gatunku, który wydawał się tak bardzo skostniały. Za to należą się brawa pomysłodawcom! Kolejnym elementem, który sprawia, że gra się przyjemnie jest - (na pewno nikt się nie domyśla!) - grafika. Wydawałoby się, że „Earth 2150" był pod tym względem doskonały. Tymczasem okazuje się, że nie dorasta starszemu bratu do pięt, co doskonale wi-

ŚWIAT DETALI

Detale, które udało się opracować grafikom, zapierają dech w piersiach. Możemy podziwiać dymy, unoszące się nad elektrowniami, barwne oświetlenie budynków, otwierające się wyjazdy z fabryk pojazdów oraz niesamowitą rzeźbę terenu.












Dynamiczna kamera pracuje wyśmienicie.









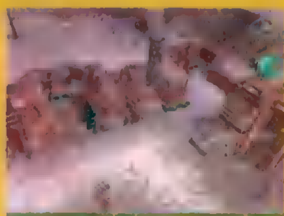
dać (rzecz jasna na mocarnym sprzęcie - uuuuuuuuuuu!!!). Teren wyrenderowany został prze-pięk-nie!!! Miejsca, w których walczymy różnią się od siebie na tyle, że o monotonii nie może być mowy, a wszystko to, co dzieje się na ekranie cieszy oko, aż miło. Wystarczy tylko „popodglądać" przez moment wspaniałe animacje ruchu jednostek, konstrukcji budowli czy scen walki, przy których widać ruchy tektoniczne, wywołane potężnymi eksplozjami, a nawet kurz, unoszący się na placu boju, że nie wspomnę o dynamicznym oświetleniu (co chociażby widać na zamontowanych na kadłubach pojazdów reflektorach). Potrafią one zmienić pobliski teren w tryskający kalejdoskopem barw bajkowy niemalże świat. A spróbujcie tylko zakosztować misji na księżycu: deszcz meteorów, rozbłyski świateł, gwiezdny pył, ograniczający widoczność... Ech! Po prostu chciałoby się wskoczyć w monitor, ale przy każdej takiej próbie głowa boli coraz bardziej. Grafika zasługuje zatem na najwyższą notę, ale należy wspomnieć również o muzyce, która w niczym jej nie ustępuje. Autorzy szczycą się ponad godziną muzyki rockowej zapisanej na płycie, która towarzyszy graczom w każdym momencie gry. Jest dynamiczna i ściśle zestrojona z rozgrywającymi się na monitorze działaniami, a przez to zagrzewa do walki jak mało która i przyczynia się do szybszego bicia serca. Przy okazji muzyki może warto wspomnieć o lokalizacji, która jak zawsze w przypadku firmy TopWare stoi na najwyższym poziomie. Komunikaty są zrozumiałe, a głosy odpowiednio dobrane. Wszystkie teksty pojawiające się w grze są jasne i mogą jedynie pomóc w prowadzeniu efektywnej kampanii, a przecież o to właśnie chodzi. Do tej pory rozpływałem się nad zaletami, które udało mi się dostrzec w „TMP". Czy gra jest jednak pozbawiona wad? Nie, ale te, moim skromnym zdaniem, choć irytujące, mogą zostać przezwyciężone. Co przez to rozumiem? Ni mniej, ni więcej, jak to, że można się do nich przyzwyczaić i zaakceptować je. Myślę tu zwłaszcza o dwóch kwestiach: interfejsie, który jest nadzwyczaj złożony i skomplikowany (zwłaszcza dla nowych graczy) oraz czasie potrzebnym na produkcję najprostszych nawet jednostek (to niesamowite, że trzeba czekać tak długo na głupiego Moona!). Osobną kwestią jest sprawa wymagań sprzętowych. Zalecane przez producenta są rzecz jasna wystarczające, by grać, ale na pewno nie tak komfortowo, jak by się chciało. Zwłaszcza przy większych oddaleniach gra skacze niemiłosiernie (a do tego zwalnia jeszcze produkcja!?!), ale trzeba przyznać, że twórcy lojalnie o tym ostrzegają. Na mój gust należałoby jeszcze popracować nad optymalizacją kodu. W końcu gry pisze się nie tylko dla milionerów czyż nie? Z drugiej jednak strony wydaje się, że czasy, w których wymagania gier będą dostosowane do możliwości naszych blaszaków, nigdy nie nadejdą. Szkoda... Na osłodę pozostała mi jeszcze jedna informacja, która po raz kolejny wpisuje firmę TopWare na listę dystrybutorów słusznie i rozsądnie zwalczających piractwo. Mianowicie: „TMP" będzie sprzedawany w dwóch wersjach. Podstawowa, na którą złoży się gra i instrukcja na płycie CD, będzie kosztowała jedynie 19.95 zł. (!), a wzbogacona, zawierająca grę, instrukcję, dodatkowe filmy i utwory audio, edytor map, kreator sztandarów, puzzle, zestaw tapet, język skryptowy EarthC itp. ma kosztować 69.95 zł. Jakieś pytania? Proponuję od razu ustawić się w kolejce do sklepu! **MASTERMIND**

WOJENNA RÓŻNORODNOŚĆ

Każda ze stron konfliktu ma nie tylko różne barwy, budynki, broń czy jednostki, ale również inny system pozyskiwania surowca, naprawy uszkodzeń czy taktykę prowadzenia walki.









Za: Muzyka, grafika, fabuła... wszystko!

Przeciw: Wysokie wymagania (do optymalnego grania).

Produkt to naprawdę potężny. I jeszcze za taką cenę!

WERDYKT 90%

ALTERNATYWNE Earth 2150 89%



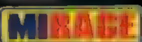
TYLKO NAJLEPSI ...



... ODDZIAŁ SPECJALNY







02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3.
Tel. (22) 642 27 66 lub 642 27 68. Fax 642 27 69.
Dystrybucja: **IM Group** Sp. z o.o. WWW: http://www.imgroup.com.pl

EIDOS INTERACTIVE



ZAMÓW JUŻ DZIŚ
IM GROUP
TEL (022) 833-39-56

NHL 2001



Nowa odsłona hokeja od Electronic Arts - lepsza niż rok temu!







- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **EA Sports**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **119.00**
- Dystrybucja: **IM Group**
- Strona WWW: **www.nhl2001.ea.com**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D, Win 95/98**

Seria gier sportowych od EA towarzyszy nam co najmniej od sześciu lat, przez ten czas znacznie ewaluując. Hokej był drugim tematem, po piłce nożnej, którym zajęli się goście z Kanady. I co jak co, ale na hokeju, to oni się znają, jak nikt inny. Początkowo wątpiłem czy od poprzedniego roku mogło się coś zmienić w tej serii, ale autorzy „NHL 2001" nie przestają mnie zadziwiać - po raz kolejny stanęli na wysokości zadania i oto mamy najlepszą grę hokejową na rynku. Od razu trzeba napisać, że nie jest to symulator w pełnym tego słowa znaczeniu. Co prawda całe odwzorowanie gry, przepisów itp. jest bez zarzutu, to jednak dodano kilka dodatkowych opcji, które pozytywnie wpływają na przyjemność z gry, ale nie są niestety ukłonem w stronę realizmu. Mowa tu przede wszystkim o czymś takim, jak Momentum czyli jakby impetu Twojej drużyny. Gdy dobrze Ci idzie, akcje rozgrywane są w większości na połowie, należącej do przeciwnika, padają częste strzały na bramkę, wtedy rośnie drużynowy pasek Momentum. Gdy osiągnie maksimum, przez parę chwil Twoi zawodnicy mają możliwość oddawania super-strzałów, które z bardzo dużym prawdopodobieństwem zakończą się bramką. Ponadto jest kilka zagrań „trikowych", które pozwalają strzelać bramki w trudnych sytuacjach, myląc obronę i bramkarza. Poza wymienionymi powyżej, jest także opcja gry przez Internet, tworzenia własnej ligi i nawet własnych zawodników (z dowolnymi twarzami - więcej w ramce ZAGRAM W NHL!).

Dolejcie... oliwy do ognia! A potem może zagramy.



> *„Ilość szczegółów postaci i lodowiska przyprawi o zawrót głowy każdego"*

Tym, co powoduje szybsze bicie serca, jest oprawa gry. Już intro jest w pewnym sensie oryginalne - zawsze mieliśmy teledyski z najlepszymi akcjami z „NHL", teraz zaś jest teledysk, ale akcje są filmikami z gry. Grafika to istny majstersztyk. Ilość szczegółów postaci i lodowiska przyprawi o zawrót głowy każdego maniaka hokeja, a jego kartę graficzną o zadyszkę. Doszło nawet do tego, że każdy zawodnik ma zeskanowaną twarz. Gdy kamery najeżdżają na obraz twarzy, wyraźnie widać ich mimikę podczas

ZAGRAM W NHL!

Po raz pierwszy wprowadzono do gry możliwość wgrania swojego zdjęcia, jako twarzy zawodnika. Przy edycji możemy wykorzystać specjalnie przygotowany plik i potem oglądać siebie na lodowiskach NHL. Wymaga to, co prawda trochę pracy i dokładnego przestudiowania instrukcji, ale gra jest warta świeczki.





OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „NHL 2001" będzie działać na Twoim PC?

■ Komputer Testowy: **PII 300, 64MB RAM, Voodoo 2**



Werdykt: W tej rozdzielczości wygląda znośnie, a po wyłączeniu kilku szczegółów, spokojnie można grać.

■ Komputer Testowy: **PIII 800, 256MB RAM, GeForce 2 GTS**



Werdykt: Wszystko chodzi bardzo płynnie i wygląda ładnie. Masz wrażenie, że oglądasz relację w TV.



rozmowy, żucie gumy, kłótnie z trenerem. Wyrażają one smutek i radość. Każdy z zawodników ma też mnóstwo animowanych ruchów - zdejmują rękawice, żeby się podrapać, sprawdzają kij, machają do kolegów z drużyny itd. Wszystko to sprawia, że na dobrym sprzęcie gra wygląda jak relacja w telewizji. Jeszcze lepiej jest z oprawą dźwiękową. Jeśli jesteś szczęśliwym posiadaczem zestawu kolumn Surround lub słuchawek dobrej jakości, to przestrzenny dźwięk Cię zabije! Wspaniałe zachowanie publiczności, która nagradza owacjami piękne akcje czy ten niezadowolony dźwięk wydawany przez swoją drużynę, kiedy ta straci bramkę, to jeszcze nic w porównaniu z muzyczką, przygrywającą w tle powtórek i przerwach w grze oraz niezwykle udanego komentarza. Po raz kolejny EA Sports udowadnia, że potrafi odtworzyć w domu atmosferę wielkiej imprezy.

„... jest to najbardziej dynamiczna i jednocześnie widowiskowa gra"

Jeśli przyjrzymy się możliwościom czysto technicznym gry, to także nie możemy jej nic zarzucić - rozgrywki sezonowe (10-letnia kariera), playoff'y, turnieje, pojedyncze mecze czy strzelanie karnych. Cóż poza tym? Bardzo proste i intuicyjne sterowanie, masa ustawień opcji i przepisów, tony tabelek i statystyk, wszystkie drużyny NHL (łącznie z dołączonymi niedawno Columbus Blue Jackets i Minnesota Wild), 20 drużyn krajowych, lepsze zarządzanie karierą (wymiana graczy lub werbunek, zatrudnianie niezrzeszonych nowicjuszy i odchodzenie graczy na emeryturę) i wiele innych. Czy można chcieć czegoś więcej? Polecam grę z czystym sumieniem wszystkim miłośnikom sportu, jest to chyba najbardziej dynamiczna i jednocześnie widowiskowa gra, od której nie mogę się wprost oderwać. Ocena byłaby wyższa, ale tytuł ten jest mimo wszystko wtórny - to już szósta odsłona NHL. W każdym razie jednak, w chwili obecnej jest bezkonkurencyjny! **BARON JACK**

W MORDĘ GO I Z KOPA!

Tradycją gier EA jest pomysł, że towarzyszące prawdziwym meczom bójki przenoszone są zawsze na ekran monitora. Tak jest i tym razem. Kiedy zbyt często męczysz jakiegoś zawodnika, przygniatasz go do bandy, machasz mu kijem przed oczami, to wcześniej czy później dojdzie do starcia. Odrzucacie kije, spadają rękawice i zaczyna się walka. Co prawda, masz tylko dwa przyciski, ale i tak „postawienie na swoim" przynosi bardzo dużą satysfakcję. Nawet, jeśli obaj potem wędrujecie na ławkę kar...



■ **Za:** Genialna grafika, mnogość trybów, oprawa dźwiękowa, przyjemność z gry.

■ **Przeciw:** Oprócz tego, że jest to szósta część serii, nic innego nie przychodzi mi do głowy.

Bez wątpienia najlepszy hokej na PC-ta. Oprawa audio-wizualna i przyjemność z gry są ogromne, przez co nie można się wprost oderwać.

WERDYKT 90%

ALTERNATYWNE ■ NHL 2000 90%

FIFA 2001

Fani piłki nożnej nie mają ostatnio powodów do narzekań - same niespodzianki.

- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **EA Sports**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **139.00**
- Dystrybucja: **IM Group**
- Strona WWW: **www.fifa2001.ea.com**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D, Win 95/98**







Najpierw nasze „Orły" postarały się i niespodziewanie dobrze wypadły w eliminacjach do Mistrzostw Świata, teraz zaś, fani komputerowej kopaniny dostali najlepszą futbolówkę w historii. Czy trzeba czegoś więcej do szczęścia?

Za jedną rzecz podziwiam gości z Electronic Arts - co roku potrafią tak zmienić swoje gry, że wyglądają jak nowe. To naprawdę sztuka - na pierwszy rzut oka są to te same produkty, tylko z uaktualnionymi składami oraz lepszą grafiką. Gdy jednak nad nimi trochę przysiądziesz, nagle okazuje się, że znajdujesz sporo różnic między najnowszą a zeszłoroczną edycją. Ponieważ jestem sceptykiem, więc zabierając się za testowanie „FIFA 2001", nie bardzo wierzyłem, że coś mogło się zmienić. Jakież było moje zdziwienie, gdy po raz pierwszy odpaliłem grę! Całkowicie zmodyfikowano grafikę, poruszanie się piłkarzy, dodano nowe stroje, kamery, animowaną ławkę trenerską, lepiej wyglądającą publikę, usprawniono zachowania się obrońców i bramkarza i wiele innych. Starczy tych zachwytów, przejdźmy do konkretów.







Jeśli przyjrzymy się warstwie merytorycznej gry, to śmiało można powiedzieć, że zmiany są, prawdę mówiąc - kosmetyczne. Lekko zmieniono zachowania obrońców, którzy bronią dostępu do własnej bramki w bardziej przemyślany sposób. Znacznie też poprawiono zachowania bramkarza. Nie tylko poczyna sobie odważniej na polu bramkowym, ale gra też w całym obrębie pola karnego, przez co strzelenie bramki jest znacznie utrudnione. Miłe zaskakuje też sztuczna inteligencja przeciwników - po pierwsze, piłkarze przeciwnika dużo składniej, szybciej i bardziej przemyślanie konstruują akcje (nie podają do tyłu w sytuacjach „sam na sam", celnie wrzucają w pole bramkowe, sprytnie zastawiają pułapki offside'owe). Po drugie, reagują na Twoje zagrania w bardziej przemyślany sposób - nie wybijają piłki pod nogi napastnikom Twojej drużyny, kierują piłkę na aut lub rzut rożny, gdy bramka jest zagrożona i wiele innych. Spodobał mi się także sposób kontroli piłki, który jest teraz nie tylko bardziej intuicyjny, ale przede wszystkim pozwalający łatwiej nią sterować. O

„Przeciwnik dużo składniej, szybciej i bardziej przemyślanie konstruuje akcje"

ile w poprzednich częściach gry dość trudno było piłkę podkręcić, tak teraz wychodzi to prawie w każdej sytuacji (oczywiście wtedy, gdy sam tego chcesz - wystarczy przytrzymać trochę kierunek po oddanym strzale, nie puszczając jednocześnie przycisku odpowiedzialnego za strzał). Nie muszę chyba nikomu tłumaczyć, jak zwiększa przyjemność z gry taki rodzaj za-

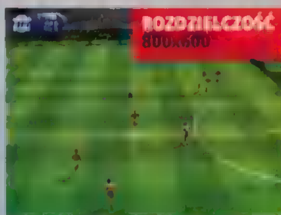
To bardzo dynamiczna gra, w którą powinni pograć wszyscy fani piłki kopanej.



OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „FIFA 2001", będzie działać na Twoim PC.

Komputer Testowy: **PII 233, 64MB RAM, TNT2 VANTA 64**



Werdykt: Przydałby się lepszy procek, ale i tak gra chodzi w miarę płynnie.

Komputer Testowy: **PIII 800, 256MB RAM, GeForce 2 GTS**



Werdykt: Żadnych zgrzytów czy rwań, wszystko chodzi płynniusieńko.



W tej edycji FIFA'y wygląd piłkarzy jest wyjątkowo atrakcyjny. Hej, tylko bez skojarzeń...



TRENING

Opcja treningu została bardzo dobrze pomyślana - można rozegrać stałe fragmenty gry (rzuty wolne, karne, rzuty rożne), a także sparingowy mecz z dowolną drużyną. Jest tylko jedna irytująca wada - gdy chcemy ćwiczyć rzuty wolne, to akcje, które rozgrywamy po wykonaniu wolnego, trwają zbyt długo. Trochę to bez sensu, bo chcesz ćwiczyć konkretne zagrania, a nie blisko pół minutowe fragmenty meczów.

grań. O czym warto jeszcze wspomnieć, to liczba i rodzaje rozgrywek. Wszystkie tryby są doskonale znane sympatykom FIFA'y - znajdziemy opcję szybkiego meczu z przyjacielem, turnieju, pucharów, treningu i ligi. Tu nic nowego nie zauważysz. Warto natomiast wspomnieć o bogactwie, które zawiera się w tych trybach. Możemy wybierać wśród 16 lig świata (od najbardziej znanych, jak angielska, włoska, niemiecka czy hiszpańska, poprzez bardziej egzotyczne (brazylijska, fińska, amerykańska), aż po zupełnie słabiutkie (izraelska, austriacka). Brak polskiej ligi raczej nie dziwi, choć liczyłem na miłą niespodziankę. Nie zabrakło nas za to w grupie drużyn narodowych (łącznie 56 drużyn z całego świata). Chwali się autorów za w miarę aktualny skład. Jedynym mankamentem, jaki wypłynął w tej części, to brak możliwości ustawiania klawiszy. Tak się składa, że proponowane przez autorów ustawienie nie za bardzo przypadło mi do gustu, ale niestety, nic nie mogłem poradzić. Smuci mnie trochę powtórzenie tej wady, gdyż zwracałem na nią uwagę już przy recenzji „EURO 2000" (a jak dobrze pamiętam, to „FIFA 2000" także nie była od niej wolna). Dlaczego wydany w tym samym czasie „NHL" może mieć ustawianie klawiszy, a „FIFA" nie?



Oddzielny akapit superlatyw należy się oprawie audio-wizualnej. Już intro jest w pewien sposób oryginalne, gdyż zrobione jest z fragmentów gry zmontowanych w teledysk. Reszta sprawia jeszcze lepsze wrażenie. Bardzo poprawił się wygląd stadionów - nie tylko publiczność zaczęła wyglądać na bardziej żywą (choć w dalszym ciągu jest płaska), ale doszło efektowne oświetlenie stadionu w nocy przez potężne jupitery, zaś w dzień, przez słońce. Teraz naprawdę widać, z której strony pada światło, bo, podobnie jak w rzeczywistości, kopuły stadionu rzucają cień na murawę. Poprawiono także wygląd piłkarzy, których twarze



nabrały nie tylko wyrazu, ale teraz poruszają się, wyrażając różne emocje. Pozytywnie zaskoczyły mnie też opcje Replay'u i liczba animacji związanych z różnymi sytuacjami na boisku - faule, rzuty wolne, radość po strzeleniu bramki, dyskusje z sędzią i wiele innych. Stwarza to atmosferę wielkiego widowiska, które bez reszty pochłonie fanów futbolu.

Na koniec nieśmiertelne pytanie - kupić, czy nie? W zasadzie nie ma wyjścia - choć gra jest w pewien sposób wtórna, to jednak nie ma na rynku PC lepszej alternatywy. Dlatego też polecam graczom ten tytuł, mając nadzieję, że przyszłoroczna edycja będzie równie, albo nawet lepiej dopracowana. **BARON JACK**

Za: Grafika, grywalność, licencjonowane drużyny i zawodnicy.

Przeciw: Brak możliwości ustawiania klawiszy, wtórność.

Tak się składa, że na rynku PC po prostu nie ma dobrej alternatywy dla serii FIFA. Jest to więc najlepszy wybór.

WERDYKT **90%**

ALTERNATYWNE: EURO 2000 87%

ARMAGEDDON'S BLADE

Erathio ma, ty jesteś jak... spirytus krasnoludzki!




Od strony graficznej produkt nie zmienił się prawie w ogóle.







- Wydawca: **3DO**
- Producent: **New World Computing**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **49.00**
- Dystrybucja: **IM Group**
- Strona WWW: **www.3do.com**
- Wymagania: **P133, 32 MB RAM, 4x CD-ROM, Win 95/98, „HOM&M3"**

Nic tak nie krzepi jak on. Nic tak nie wypala dziur w żołądku i wyrywa zębów po pierwszym łyku. Moja kraina była taka sama. Średnio co dziesięć lat całe towarzystwo zbierało się na granicach i młóciło z sąsiadami, jak Bogowie przykazali. Czasami sąsiedzi przychodzili nie pukając i zapominając o wytarciu obuwia, ale i tych sadzaliśmy w kątku z rozbitymi twarzami. Gorzej było z magami, którzy przyzywając jakieś paskudztwa potrafili zburzyć naszą harmonię. Albo te artefakty... Samo draństwo.

I właśnie takie draństwo będziemy musieli odnaleźć! Tytułowy miecz Armageddonu jest celem, jaki postawili przed nami ludzie z 3DO. Doskonale znana wszystkim fanom strategii i RPG saga doczekała się kolejnego potomka. „Heroes of Might&Magic 3" udowodnił, iż czas gier turowych nie minął, a doskonałe wykonanie i zwarta fabuła potrafią uratować tak „niepopularny" system rozgrywki. „Armageddon's Blade" to nic innego, jak mission disc do tej wyśmienitej gry, którego zadaniem nie jest jednak tylko wprowadzenie nowych map i toolsów do ich edycji, ale odnowienie całego imperium „HoM&M3".

Na krążku znajdziemy bowiem sześć zupełnie nowych kampanii, które zaprowadzą nas na nieznane lądy. Tytułowe „Ostrze Armageddonu" mieści jeszcze kampanie: „Krew Smoka", „Pogromca Smoków", „Nieroztropny Kaprys", „Festiwal Życia" i „Igranie z Ogniem". Każda z nich zawiera kilkanaście połączonych ze sobą scenariuszy, które tworzą spójną całość, ale tylko w obrębie kampanii. Nie istnieje więc jakikolwiek system zależności i w zasadzie mamy do czynienia z kilkoma dynamicznymi serialami toczonymi równolegle. Jeśli nie zdecydujemy się na rozegranie jednej z nich, pozostaje do naszej dyspozycji niemalże czterdzieści samodzielnych zadań, przygotowanych dla trybu single. Ale to nie wszystko...

Najważniejsze są zmiany, jakie wprowadzono do bestiariusza i miast. Pojawiło się ponad dwadzieścia nowych potworów, z których najpotężniejsze mogłyby przerazić największego twardziela. Generalnie rządzą smoki, z których Błękitny powinien znaleźć się jak najszybciej u Gucwińskich w tytanowej klatce. Koszt takiej jednostki potrafi dojść do 20 000 sztuk złota (że o klejnotach nie wspomnę), co dla budżetu wojującego władcy jest po prostu zagładą. Pojawiły się także Feniksy, latające pierzaste piękności, które znajdziemy w jedynym dodanym typie miasta - Wrotach Żywiołów. Nowa okolica jest domeną wszelkiej maści żywiołów, które tworzą swych potężnych wojowników i posyłają ich do walki. Oczywiście, co za tym idzie, został poważnie zmodyfikowany repertuar dostępnych bohaterów. Przybyło prawie trzydziestu nowych, zdolnych do wszystkiego gierojów (z czego ponad dziesięciu w trybie kampanijnym - reszta w luźnych scenariuszach), którzy wnoszą sporo ciekawych uzupełnień do i tak dobrze opracowanego środowiska „Heroes". Najważniejszymi zmianami, jakie znajdziemy podczas gry to: możliwość pozostawiania garnizonów w naszych kopalniach, obsługujemy wieże strzelnicze podczas oblężenia (ale trzeba dobrze znać artylerię), zaś przy zakupach jednostek nie jesteśmy skazani tylko na jej najlepszą wersję (jest wybór!). Brzmi wspaniale? I tak działa!

Od strony graficznej produkt nie zmienił się prawie w ogóle, choć zauważalnym novum na polu walki jest dołożenie tych kilkudziesięciu bestii. Wciąż mamy do czynienia z misternie kleconymi animacjami, które sprawiają wrażenie montowanych przez jubilerów. Dobrze skrojone animacje i mistrzowskie oddanie detali terenu, nadal budzą szacunek. Wartym uwagi faktem jest dokonanie polonizacji produktu przez jego polskiego dystrybutora. Nareszcie!

„Armageddon's Blade" potrafi przykuć na długie godziny do monitorów. Nowe scenariusze i wyposażenie armii tworzy solidną bazę do piekielnie długiego pogrywania i powoduje, że radość z posiadania „AB" nie ma granic. A to dopiero początek wielkiej serii dodatków do najlepszej strategii wśród rolplejów. **JAGD 52**

- **Za:** Ilość kampanii i scenariuszy, toolsy do edycji map i kampanii. Po polsku.
- **Przeciw:** Czasami fabuła potrafi przytłoczyć ilością tekstu.

Naprawdę potężny dodatek o sporych możliwościach. To trzeba zobaczyć... i kupić!

WERDYKT 89%

ALTERNATYWNE HOM&M 3 92%

RUNE



Nastał czas zemsty - dobądź miecza, przywdziej kolczugę i... niech Odyn Ci sprzyja!





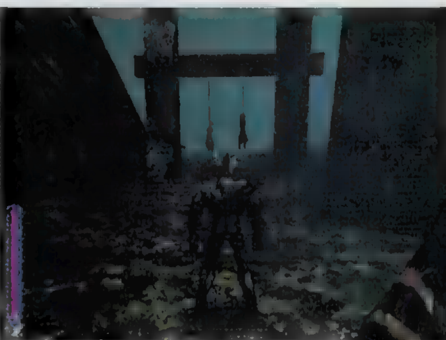
Sam na sam z bandą ożywieńców - ech, żywot barbarzyńcy nie jest łatwy.

- Wydawca: **Gathering Of Developers**
- Producent: **Human Head Studios**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **Play-It**
- Strona WWW: **www.playit.pl**
- Wymagania: **P300, 64MB RAM, 4x CD-ROM, Win 95/98/ME/NT**

Obserwując prężnie rozwijający się rynek komputerowej rozrywki, nietrudno wysnuć kilka prostych wniosków. Bez wątpienia każda formacja produkująca gry, pragnie zaistnieć w świadomości milionów graczy na całym świecie. Jest w stanie tego dokonać wydając jedną, jedyną grę, która zachwyci rzesze odbiorców. Nie może być to produkt średni czy nawet niezły - takie najczęściej przechodzą niezauważone. Teraz przed taką szansą stanęła grupa Human Head, a to za sprawą ich nowego dziecka- „Rune".

Dawno temu, w czasach odległych i niebezpiecznych, daleko na mroźnej północy, żył lud dumny i mężny. Wikingowie - bo o nich mowa - tworzyli małe społeczności, tocząc nieustanne walki z wrogimi plemionami. W owym czasie ziemia była jeszcze dzika, przyroda nieokiełznana, a po lądzie dumnie kroczyły potwory. Każdy człowiek musiał znać swoje miejsce, a największym szacunkiem cieszyli się wojownicy. Dzień, w którym Ragnar przestał być chłopcem, stając się wojownikiem, zapoczątkował także wydarzenia, które zapisały się na kartach historii. Kiedy stracił swych bliskich, wiedział już, miał cel - zemstę.





Tak, opowieść przedstawiona w „Rune" to główny magnes gry, rzecz, dzięki której wszystko to, co stworzyli panowie z Human Head ma rację bytu. Kilka zdań, które możecie przeczytać parę linijek wyżej, to jedynie wprowadzenie do gry - tego samego dowiesz się po pierwszych dwudziestu minutach. Kiedy to będziesz mógł zwiedzić rodzinną wioskę, porozmawiać z mieszkańcami osady, a także odbyć tradycyjną walkę z najlepszym wojownikiem plemienia. Klimat gry udzieli Ci się już w tym momencie. Widząc rosłych, barczystych wojowników, zwiedzając solidne drewniane chaty, słuchając szumu strumienia i odgłosów przyrody, nie mamy wątpliwości - znaleźliśmy się w krainie Wikingów, w Skandynawii sprzed kilkuset lat.

Ale najlepsze dopiero przed Tobą. Zwiedzisz rozległe jaskinie, równiny, ponure lochy, ruiny i zamczyska. Zachwycisz się górskimi widokami i monumentalnością krasnoludzkiej architektury. Nie obejdzie się bez ingerencji bogów - tak, Odyn czuwa nad Tobą i ma poważne zamiary co do Twojej osoby. Rozwój fabuły jest niezwykle interesujący, a kolejne cut-scenki podsycają ciekawość gracza. No właśnie - cut-scenki. Mimo iż odgrywane są na enginie gry, prezentują się bardzo okazale - po prostu mistrzostwo. Pamiętacie nudnawe przerywniki „Daikatany"? Scenki z „Rune" stanowią dokładne ich przeciwieństwo. Dawno już nie widziałem czegoś takiego - każda z nich jest niezwykle nastrojowa, klimatyczna, czasem wręcz przerażająca. Mimo faktu, że często są to monologi, słucha się ich z zapartym tchem.

Kolejną niespodzianką jest bogactwo świata gry. Weźmy na przykład wodę - kilka odmiennych gatunków ryb robi wrażenie. Nie wspominając już o wodorostach i meduzach. Albo

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Rune" będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **K6-2 350, 64MB RAM, Riva TNT**



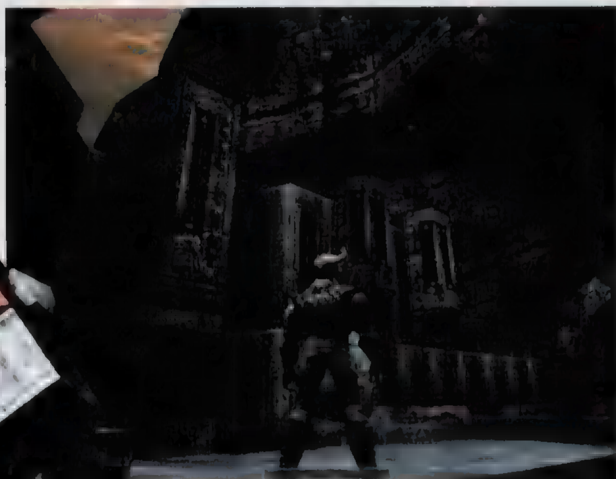
Werdykt: Niestety, najniższa jakość tekstur, wyłączone detale i niewysoka rozdzielczość nie pozwalają w pełni cieszyć się grą.

■ Komputer Testowy: **Celeron 500, 128MB RAM, GeForce**



Werdykt: Koniec stresów! „Rune" działa niemal idealnie, aczkolwiek potrafi czasami zgubić jakąś klatkę.







Krasnoludzkie budowle - warto zawiesić na nich oko.

„Rune" nie można odmówić nastroju i klimatu.



drzewa i krzaki, które uginają się, gdy na nie wpadniemy. Albo owoce, które możemy zrywać, aby podnieść poziom energii. Albo... można tak wymieniać jeszcze długo.

Jak już pewnie się zorientowaliście, świat obserwujemy z perspektywy trzeciej osoby. Niech jednak nie zrażą się Ci, którzy nie przepadają za przygodami podstarzałej pani archeolog. „Rune" to gra utrzymana w stylu „Unreala" czy „Heretica 2". Zastosowanie takiego widoku ma dwie wielkie zalety. Po pierwsze, walki są niesamowicie widowiskowe - nie wystarczy stać w miejscu i trzaskać przeciwnika po pysku - trzeba tańczyć wokół niego, uderzać z doskoku. Druga zaleta to możliwość obserwacji naszego bohatera, który kilka razy podczas gry zmienia wygląd. Także styl walki, jaki prezentuje wart jest uwagi gracza, bowiem każda ze znalezionych broni cechuje się inną szybkością i wagą. A uzbrojenia jest naprawdę wiele: miecze, topory, młoty bojowe, maczugi itp. plus kilka rodzajów tarcz. Szkoda tylko, że nie ma żadnej broni, zdolnej razić na dystans - taka np. kusza, byłaby miłym akcentem. Zamiast tego w przeciwnika możemy rzucić trzymaną bronią. Dobre i to.

Na drodze do chwały staną nam potwory rodem z nordyckich mitów i legend. Gobliny, krasnoludy, śnieżne bestie, umarlaki - w tak znakomitym towarzystwie nie sposób się nudzić. Skoro mowa o walce, to trzeba powiedzieć, że gra nie należy do niewinnych. Trup ściele się gęsto, ketchup bryzga na wszystkie strony, płyny ustrojowe pokonanych brudzą nasz strój i znaczą klingę miecza. Od strony graficznej „Rune" prezentuje się bardzo przyzwoicie. Całość napędzana jest silnikiem „Unreala", oczywiście wzbogaconym o wiele ciekawych efektów. Zaryzykuję nawet stwierdzenie, że to najładniejsza z gier opartych na tym enginie. Szczególnie interesująco wyglądają cienie postaci, zmieniające się w zależności od położenia źródła światła. Jest jednak i druga strona medalu: rozległe poziomy, szczegółowe tekstury i inne fajerwerki stanowią duże wyzwanie dla Waszej konfiguracji. Human Head zaleca 128-256MB pamięci - przy 64MB gra bardzo skacze. Dźwięk prezentuje się równie dobrze. Ponura muzyka, odległe wycie wilków i dziwne szepty w oddali, budują odpowiednie napięcie i pozwalają jeszcze lepiej wczuć się w rolę samotnego wojownika.

„Gobliny, krasnoludy, śnieżne bestie, umarlaki - w tak znakomitym towarzystwie nie sposób się nudzić"

Cóż mogę zrobić innego, jak tylko polecić „Rune". Jeśli tylko masz odpowiedni sprzęt, nie zastanawiaj się ani chwili. Pozostaje kwestia tak „niskiej" oceny, jaką przyznałem grze. Zawiera ona bowiem kilka buraczków, np. potrafi wyłożyć się bez powodu, a realne wymagania są jednak nieco za wysokie. To jednak nic, w porównaniu z wielką przygodą, w jaką zabierze Cię „Rune". **FAZI**



MITY I BOGOWIE

Według legend, siedzibą bogów był Asgard - centrum wszechświata. Panował tam mądry bóg Odyn. Drugim, najbliższym ludziom bóstwem był Thor - pan piorunów, którego magiczny młot, rzucony - wracał do właściciela. Koniec świata, zwany Ragnarok, nastąpić miał, gdy bogowie legną martwi na polu bitwy. W Asgardzie znajdowała się również mityczna kraina Valhalla - raj, do którego wstęp mieli jedynie najmężniejsi. Kto wie, Ragnarze może i Tobie uda się tam trafić.

■ **Za:** Nieprzeciętny klimat i poruszająca fabuła oraz świetna oprawa.

■ **Przeciw:** Czasami nieco puste lokacje, bardzo pamięciożerna.

Odbądź niesamowitą podróż od mroźnej krainy Wikingów. Zobacz to, o czym mówią legendy i sprawdź czy Valhalla istnieje.

WERDYKT 89%

ALTERNATYWNE ■ Heretic 2 94% ■ Heavy Metal F.A.K.K 2 81%

SANITY: AIKEN'S

Czy twórcom gry zabrakło pomysłów, czy tak naprawdę nigdy ich nie mieli?



Głowa mi pęka od tych Talentów!



Ruchoma kamera daje większą swobodę ruchów, ale wtedy trudniej jest walczyć.

- Wydawca: **Fox Interactive**
- Producent: **Monolith**
- Premiera: **Grudzień**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **IM Group**
- Strona WWW: **www.sanitygame.com**
- Wymagania: **PII 300, 64MB RAM, 4x CD-ROM, 400 MB HD, Win 95/98**

O opisywanej grze nasłuchałem się wielu pochlebnych opinii. Miała być połączeniem RPG, strzelaniny i gry przygodowej, wszystko to z ciekawą fabułą, świetną grafiką i futurystycznym klimatem. Kilka godzin „zabawy" zweryfikowało te twierdzenia.

Akcja gry umiejscowiono w przyszłości, kiedy to ludzie znaleźli sposób, na wykorzystanie wszystkich zasobów naszego mózgu - nauczyliśmy się robić rzeczy, o których jeszcze do niedawna czytaliśmy w książkach science-fiction. Gdy okazało się, że nie wszyscy chcą pokojowo wykorzystywać te moce, powołano specjalną agencję, której zadaniem jest kontrola na ludźmi obdarzonymi takimi właśnie umiejętnościami. W grze wcielamy się w Caina, agenta tejże agencji, który wysyłany jest na kolejne misje, a którego główne zadanie tak naprawdę nie jest sprecyzowane. Tyle, jeśli chodzi o fabułę, reszty dowiesz się z samej gry. Można by pomyśleć, że scenariusz jest znośny, ale tak naprawdę gra jest bardzo schematyczna - zostajesz gdzieś wysłany, rozwalasz wszystkich przeciwników, którzy na Ciebie napadną, rozwiązujesz dwie, trzy banalne zagadki i walczysz z bossem. Po jego pokonaniu wysyłają Cię na następną misję. I tak w kółko. Tu mamy pierwszy, poważny mankament - gra jest nie tylko liniowa aż do bólu, ale też posiada strasznie naiwną fabułę, przez co wieje nudą na kilometr.

„Na „S:AA" zawiodłem się - nuda i monotonia po prostu zabijają tę grę"

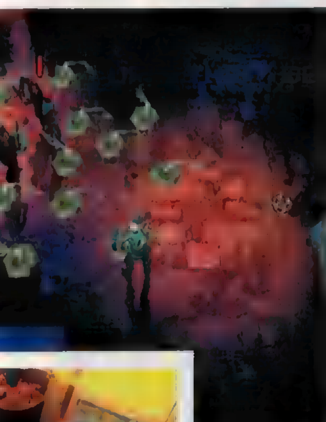
Rozwój akcji obserwujemy z góry, w większym lub mniejszym oddaleniu, sterujemy klawiaturą, a strzelamy myszką. System jest w miarę sprawny, posiada skróty klawiszowe, dobrze porozkładane są ikony. W tej materii nie można grze nic zarzucić. Nasza postać posiada dwa wskaźniki - Zdrowie i Sanity. Ten drugi jest jakby naszą energią psychiczną, wykorzystywaną przy używaniu odpowiednich „zaklęć" (w tej grze nazwanych Talentami). Te podzielone są na kilka grup, jak ogień, woda, umysł, błyskawice, śmierć i inne. Oprócz Talentów ofensywnych (ogniste kule, błyskawice, wzywane potwory itp.) znajdziemy też ochronne (osłony), zwiększające czasowo niektóre cechy (szybkość, siłę) lub pomocnicze (pozwalają przesuwać przedmioty na odległość, czytać w myślach, leczyć i wiele innych). Jedyny akcent RPG, jaki znalazłem, to fakt, że po pokonaniu bossów, wzrastają nam wspomniane wcześniej parametry.

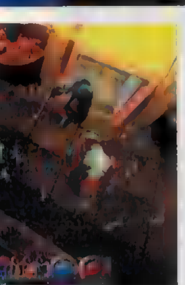
Najbardziej rozczarowała mnie grafika - mimo wykorzystywania engine'u Lithtech, gra wygląda przeciętnie - nie szokuje ani barwami (tylko 16 bitów), ani obiektami (zarówno postacie, jak i otoczenie są kanciaste), ani tym

CZYTANIE W UMYŚLE

Jednym z ciekawszych Talentów występujących w grze jest Minds Eye, który pozwala czytać w umysłach napotkanych postaci. Dzięki niemu nie tylko dowiesz się tajnych haseł i potrzebnych do ukończenia gry wiadomości, ale będziesz mógł poznać pragnienia i zmartwienia zwykłych ludzi. Niestety, i ten wątek autorzy bardzo spłycili - napotykani ludzie mają tylko jedną, jedyną myśl, która prześladuje ich cały czas. Czasem nawet podobne postaci mają identyczne myśli, a to świadczy tylko o lenistwie producentów.

S ARTIFACT







OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Sanity" będzie działać na Twoim PC.

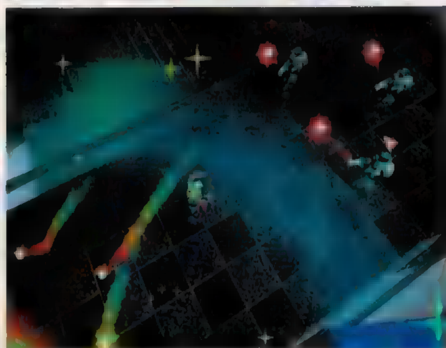
Komputer Testowy: **PII 266, 64MB RAM, Voodoo 2**	Komputer Testowy: **PIII 800, 256MB RAM, GeForce 2 GTS**
	
Werdykt: Wygląda nieszczególnie, rwie się w wielu momentach, szczególnie walki z użyciem Talentów.	**Werdykt:** Wygląd niewiele się zmienił, tyle że teraz gra nie skacze, nawet w ferworze akcji.



Oglądaj się za siebie, bo szybko skończysz jako martwy policjant.

bardziej animacją, która sprawia wrażenie sztucznej. Nie lepiej jest z udźwiękowieniem produktu - niczym niewyróżniające się odgłosy otoczenia, mało wyraziste głosy aktorów i prawie całkowity brak muzyki.

Nie chciałbym, aby ktoś źle mnie zrozumiał - „Sanity: Aiken's Artifact" nie jest grą zła, pełną wad i usterek, ale produktem całkowicie średnim i banalnym, jakich wiele można spotkać na rynku. Nie posiada niczego, co wyróżniałoby go spośród innych - ani pięknej grafiki, ani niesamowitego klimatu, ani też wciągającej fabuły. Mimo że lubię połączenia gier akcji, przygodówek i RPG, to na „S:AA" zawiodłem się - nuda i monotonia po prostu zabijają tę grę. Tytuł ten spokojnie możesz sobie odpuścić, nic nie stracisz. A wielka szkoda, bo kilka pomysłów było naprawdę fajnych, nie pomyślano tylko, że gracze nie lubią monotonii i miernej fabuły.



BARON JACK

Za: Trudno mi znaleźć coś, czym gra faktycznie się wyróżnia.

Przeciw: Naiwna fabuła, słaby tryb multi-player, średnia grafika.

Gra bardzo średnia, która niczym szczególnym nie wybija się ponad przeciętność, zarówno na plus, jak i na minus.

WERDYKT

69%

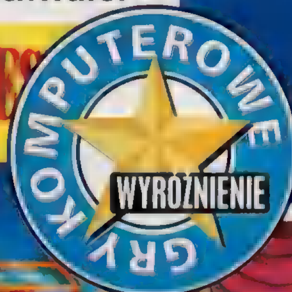
ALTERNATYWNE Messiah **83%** Urban Chaos **88%**

LARRY 7

Hit sprzed lat powraca, i to w nowej chwale!







Ach, to ten zgniły świat kapitalizmu!



Nie wierz nigdy kobiecie...

- Wydawca: **Sierra**
- Producent: **Al Lowe**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **69.00**
- Dystrybucja: **CD Projekt**
- Strona WWW: **www.cdprojekt.com**
- Wymagania: **P133, 16MB RAM, 6x CD-ROM, 100 MB HD, Win 95/98**

Ci z Was, którzy są fanami klasycznych przygodówek, na pewno słyszeli o Larrym. Ostatni odcinek sagi o tym zabawnym podrywaczu wydany został ponad dwa lata temu, przez co wielu z Was już dawno o nim zapomniało. Firma CD Projekt postanowiła odświeżyć nam perypetie gapowatego playboya.

Nie byłoby w tej grze nic ciekawego, gdyby nie pewien szczegół - pełna lokalizacja. Jest to bowiem ta sama gra, w którą można było grać parę lat temu - identyczna fabuła i grafika. Postarano się jednak o zatrudnienie znanych, polskich aktorów i nadanie grze „duszy". To spowodowało, że mimo dość archaicznego wyglądu, nie można się oderwać od ekranu, nawet, jeśli nie jesteś wielkim fanem przygodówek, a sięgasz po gry tego gatunku tylko okazyjnie. Dla mnie było tylko jedno nazwisko, które działało jak magnes - Jerzy Stuhr! To, co zrobił ten człowiek jest dla mnie mistrzostwem świata - po prostu do roli Larry'ego trudno wyobrazić sobie kogoś lepszego. Pan Jerzy nie tylko sypie dowcipami jak z rękawa, ale jego sposób prowadzenia rozmowy jest tak charakterystyczny, że zaraz masz przed oczami klasyki polskiej komedii, jak choćby „Seksmisję". A trzeba Wam wiedzieć, że wszyscy lektorzy stanęli na wysokości zadania (między innymi Katarzyna Figura i Miriam Aleksandrowicz), dzięki czemu powstał produkt, potrafiący rozbawić każdego ponuraka.

Grafika może nie jest najwyższych lotów (mało klatek powoduje wrażenie rwania animacji), jest w niskiej rozdzielczości (640x480), a mimo to po prostu się tego nie zauważa - klimat gry i fabuła pochłoną Cię bez reszty. „Larry 7" nie jest też długa - grając bez opisu jej ukończenie nie powinno Ci zająć więcej jak trzy wieczory, ale wielu z Was na pewno sięgnie po grę ponownie, choćby po to, aby zdobyć maksymalną liczbę punktów. Na plus z pewnością zaliczyć trzeba także bardzo niskie, jak na obecne czasy wymagania sprzętowe - dzięki temu można w nią pograć nawet w biurach, gdzie komputery mają naprawdę słabe konfiguracje i nic poza Pasjansem i Saperem nie chodzi. Podsumowując, polecam grę wszystkim maniakom przygodówek, zaś pozostałym radzę chociaż pograć chwilę - gra polskich aktorów tak Wam się spodoba, że z pewnością zapragniecie ukończyć tę zabawną grę. Zaręczam, że gdyby była to wersja amerykańska, to nie kupiłbym jej dzisiaj za 5 zł, a tak, na pewno nie pożałujecie wydanych pieniążków. Polecam bardzo gorąco. **BARON JACK**



- **Za:** Genialna gra aktorów, szczególnie Jerzego Stuhra. Warto zagrać tylko dla niego.
- **Przeciw:** Słaba animacja postaci, niska rozdzielczość, krótki czas gry.

Larry wraca w wielkim stylu! Mistrzowsko zrobiona lokalizacja powoduje, że gra nadaje się nie tylko dla wielbicieli przygodówek.

WERDYKT 86%

ALTERNATYWNE The Curse of Monkey Island 94%









CLOSE COMBAT 5: IN



W 1997 r. pewna firma produkująca gry strategiczne odniosła szokujący sukces. Dziś chce go powtórzyć!









- Wydawca: **Mattel Interactive**
- Producent: **Atomic Games**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **Play-It**
- Strona WWW: **www.closecombat.com**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D, Win 95/98**

Może zabrzmi to nieprawdopodobnie, ale najbardziej ukochana przez taktyków seria gier w historii naszej branży ma już trzy lata i doczekała się aż pięciu odcinków. Pięciu, bowiem właśnie mam przed sobą ostatnią część przygód, przeznaczonych dla prawdziwych żołnierzy.

Firma SSI przechwyciła od wielkiego i potężnego Goliata z Redmond jedną z najciekawszych gier w historii rynku i zaczęła wydawać ją po swojemu. „Close Combat", bo o tym produkcie mowa, stał się natchnieniem dla tysięcy miłośników epoki II wojny światowej. Dla tych, którzy jeszcze nie mieli tyle szczęścia co my i nie zetknęli się wcześniej z tym produktem (gdzie wy byliście do diaska?!), kilka informacji gwoli wyjaśnienia.

MADE IN FRANCE

Podczas gry zdarzy Ci się kilkakrotnie zmierzyć ze sprzętem pamiętającym kampanię francuską z roku 1940. Niemcy masowo używali tego starego sprzętu w formacjach rezerwowych i stąd jego obecność na polach Normandii. Staruśkie Char 1 Bis, S35 czy H39 będą jedną z największych niespodzianek, na jakie natkniesz się upalnego lata 1944 roku. I nie jedyną...



Zadaniem gracza jest wywalczenie przewagi w kolejnych, następujących po sobie scenariuszach, układających się w logiczną (mniej lub bardziej) kampanię. Dowodzimy na szczeblu silnej kompanii (lub jak chcą inni osłabionego batalionu) - każdy z naszych oddziałów składa się z doskonale nam znanych drużyn, co tworzy niesamowity klimat rozgrywki. Zdobywamy poszczególne punkty w terenie, mając kontrolę nad każdą drużyną lub sprzętem pancernym. To sprawia, że nie jest to bezosobowy bój tysięcy nowoczesnych knechtów, ukrytych za kwadratowym żetonem, ale dynamiczne zmagania, przypominające klimatem takie filmy, jak „Stalingrad" czy „Szeregowiec Ryan". Wszystko widzimy z lotu ptaka na dwuwymiarowym „stole operacyjnym", gdzie ryki trafionych czy zdesperowanych żołnierzy zrywają nam słuchawki z uszu. Kilka lat temu grafika nie porywała i najważniejsze w tej zabawie było dowodzenie grupą ludzi, podatnych na wszystkie ciosy zewnętrzne - tak fizyczne, jak i psychiczne. To zresztą jest istotą sagi do dziś. Przez te trzy lata producent przeszedł od ręcznie kreślonych plansz, których turpizm momentami powalał na kolana, do doskonale prerenderowanych scenerii urzekających pedanterią wykonania. Podobnie było zresztą ze sprzętem pancernym i żołnierzami. Eksplozje, odgłosy walki (doskonale dopracowane i wiernie oddające działanie sprzętu), sample mowy walczących żołnierzy w językach narodowych... można by wymieniać godzinami. Każdy odcinek był prawdziwym majstersztykiem pozwalającym nam zmierzyć się z realiami II wojny światowej. Najbardziej przełomowa była trzecia część (zresztą ostatnia wydana wraz z Microsoftem), która przenosiła w mroźne okolice Ostfrontu. Nową jakość wniosła za to jej następczyni, pozwalająca nam zatrzymać ostatnią hitlerowską ofensywę na Zachodzie (Ardeny 1944). Pojawiło się wsparcie artyleryjskie i powietrzne, choć umieszczenie akcji gry w niezbyt ciekawym terenie i preferowanie działań aliantów po roku 1944, nie zachwyciło.

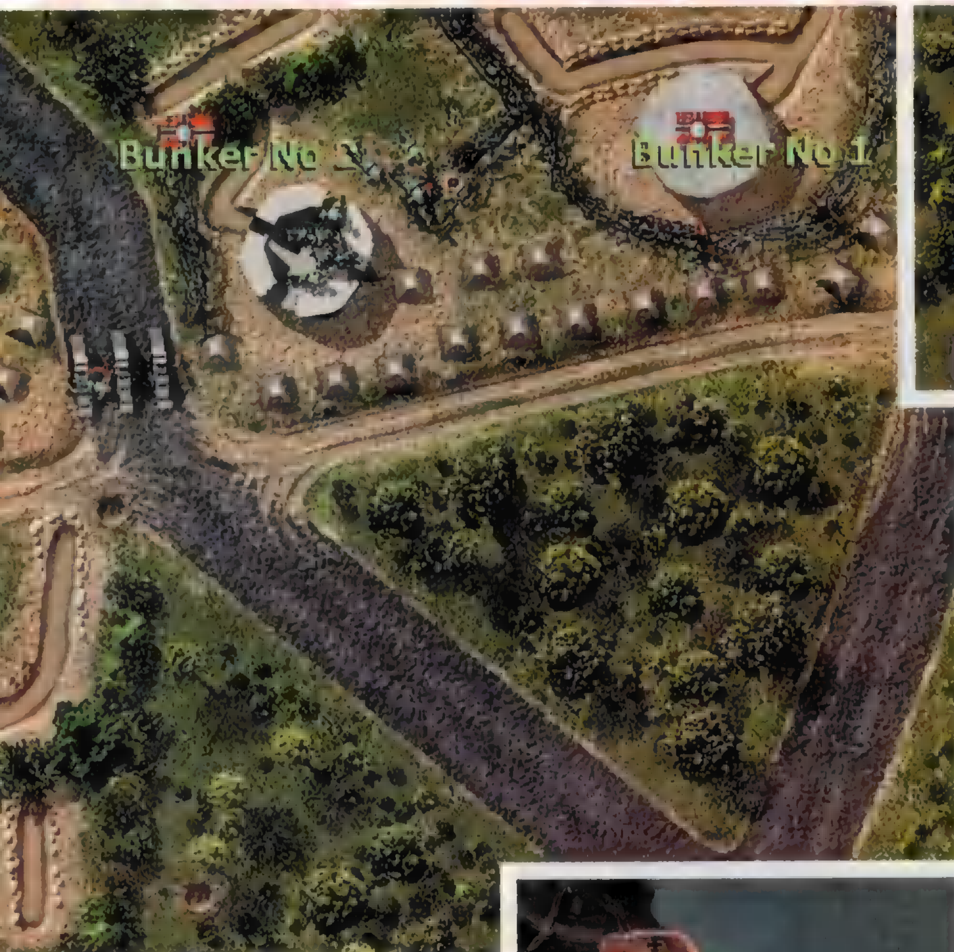
„Close Combat 5: Invasion Normandy", jak sama nazwa wskazuje, powraca do mokrych plaż normandzkich roku 1944. Tym samym i my wracamy do protoplasty serii z roku 1997. Ale nie będzie nam dane dowodzić całą operacją Overlord. W nasze ręce zostanie oddane dowodzenie na zachodnim odcinku inwazji, w rejonie półwyspu Contentin. Alianci nazwali ten sektor Utah i pozwolili wylądować tam dwóm amerykańskim dywizjom powietrzno-desantowym (101 i 82) 6 czerwca we wczesnych godzinach rannych. Miały one zabezpieczyć flankę uderzenia i sektory desantu na plażach. Głównym celem w tym rejonie jest zawładnięcie całym półwyspem wraz z portem Cherbourg,

> ***„To nadal niesamowicie wciągająca i powalająca realizmem gra taktyczna!"***

który miał umożliwić przysyłanie większej ilości zaopatrzenia. Do boju, Panowie!

„CC5" daje nam, podobnie jak poprzednie części sagi, możliwość rozegrania całej kampanii (lub tylko jej głównych części), kilkunastu najważniejszych operacji (złożonych z dwóch, trzech epizodów) lub pojedynczych scenariuszy, które dodano z prawdziwą hojnością. Ma-

VASION NORMANDY





niacy zapewne od razu rzucą się do stoczenia całej kampanii w zachodnim sektorze inwazji i... nie pomylą się sądząc, że przyjdzie im to z łatwością - oczywiście, jeśli grali w poprzednią część serii. Dowodząc oddziałami złożonymi z piętnastu drużyn dysponujemy wreszcie większymi możliwościami wpływania na skład naszych grup bojowych. Każdą z walczących stron opisują parametry zaopatrzenia w paliwo i amunicję (o znaczeniu tego nie muszę chyba pisać) i... obecność pułkowego ośrodka zapasowego, umożliwiającą zmianę składu walczącego oddziału. Zniknął system punktowy, jaki znaliśmy z „CC3: Russian Front" i nie możemy powiększać dostępnej puli sprzętu przez zakupy - jeśli „ze składu" zejdzie np. Marder III, to o uzupełnieniach możemy pomarzyć. Za to przesuwanie oddziałów z rezerwy do walki odbywa się bezproblemowo i nie wymaga wydatkowania żadnych, zdobywanych z trudem punktów. Model operacyjny, czyli podzielnie terenu walki na strefy i przesuwanie w nich ikon oddziałów pozostał ten sam, co uznaję za największą porażkę nowej edycji „Close Combat". Nadal nie możemy umieścić dwóch grup uderzeniowych na jednym polu! Wprowadzono za to możliwość mijania się przechodzących przez ten sam teren oddziałów, przez co zamienienie ich miejscami nie wywołuje u gracza piany na ustach. Do doskonale znanego nam ataku artyleryjskiego i lotniczego dodano specyficzne dla tej operacji wsparcie z okrętów cumujących przy nabrzeżu, które jednakowoż sięgają swym ogniem tylko do pól położonych na wybrzeżu.



Wielką nowością jest oczywiście teren, na jakim przyjdzie nam walczyć. Śnieżne wertepy Ardenów czy bezkresne stepy Rosji zamienimy teraz na nasłonecznione hektary normandzkich żywopłotów z utkanymi gdzieniegdzie domkami i drogami. Teren to piekielnie trudny do operowania sprzętem zmechanizowanym, co pozwoli wyżyć się najtwardszym piechurom. Byle bazooka ukryta za krzakiem jest w stanie zatrzymać natarcie czołgów. Forsowanie chaszczy pojazdami gąsienicowymi najczęściej powoduje zatrzymanie ich na linii krzaków i wyeliminowanie z walki. Smutne, lecz prawdziwe... Oddziały prezentowane są w dość klasyczny sposób (zwłaszcza piechota), sprzęt pancerny przeszedł za to pewien lifting, co widoczne jest przy oddawaniu strzałów z działa (efekt zakołysania i odprowadzenia gazów prochowych). Interesująca jest także możliwość zapoznania się ze zdobycznym sprzętem radzieckim i francuskim (z roku 1940), co jest chyba najlepszym przykładem na dokładność w oddaniu realiów walki w Normandii. Eksplozje żywcem przeniesiono z „CC4", nieco je modyfikując i powiększając efekt zadymienia. Całość wniesionych poprawek graficznych przypomina nieco doskonałego „Commandos" ze swym pedantycznym odwzorowaniem rdzy na błotnikach wozów i kurzu na nieużywanym sprzęcie.

Mapy (co jest już standardem) opracowano niesłychanie starannie i są chyba najlepszymi tego typu wytworami, jakie widziałem. Doskonale pokazują urozmaiconą rzeźbę terenu i nie pozostawiają żadnych wątpliwości co do interpretacji oznaczeń. Podobną klasę oferuje nam dźwięk - samplingi okrzyków walczących żołnierzy i działającego sprzętu nie powodują niedosytu. Jest to miód wylewający się na nas z głośników!

„Close Combat 5" nie jest jednak produktem rewolucyjnym, zdolnym powalić nas na kolana i zmuszającym do wykrzykiwania peanów na jego cześć. To robota bardzo dobrze wykonana przez fachowców tego rzemiosła, pozwalająca graczowi poznać jedno z najciekawszych wydarzeń II wojny światowej. Jedyny zarzut, jaki mogę sformułować pod adresem tej gry, to zbytnia wtórność połączona z niedopracowanym elementem operacyjnym. No i... nie mamy tutaj do czynienia z całą operacją Overlord. Chyba wiem, co będzie tematem „Close Combat 6"!

JAGD52

Za: Grywalność, grafika, interesująca oprawa dźwiękowa...

Przeciw: Model prowadzenia operacji, to nie jest pełny Overlord!

Nadal wspaniała i urzekająca, choć przydałby się jej lifting.

WERDYKT
87%

ALTERNATYWNE Close Combat 3 86% · Close Combat 4 86%

4x4 EVOLUTION

Jeśli znudziła Ci się jazda sterylnymi Porsche po gładkich nawierzchniach - oto gra dla Ciebie.







Potężne maszyny... uch!







- Wydawca: **Gathering Of Developers**
- Producent: **Terminal Reality**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **Play-It**
- Strona WWW: **www.4x4evo.com**
- Wymagania: **PII300, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win 95/98**

Przed nami „wysyp" samochodówek, symulujących jazdę terenowymi wózkami z napędem na cztery koła. Niebawem na półki sklepowe zawita omawiany dziś „4x4 Evolution", a chwilę później „Insane" z Codemasters oraz „Screamer 4x4" od Virgin.

Tak się składa, że oprócz grania w pełną wersję „4x4 Evolution", równolegle testowałem demka jej dwóch konkurentów. O ile „Insane" na dzień dzisiejszy to prosty arcade, a „Screamer 4x4" - poważny symulator terenowego samochodu (z zaawansowanymi technikaliami - międzyosiowymi blokadami dyferencjałów i ustawianiem przełożeń), to omawiany dziś produkt plasuje się mniej więcej między nimi. Nie można powiedzieć, że jest to czysta zręcznościówka, bo samochód zachowuje się w miarę realistycznie, można podczas jazdy zmieniać rodzaj napędu, itp. Nie można też nazwać „4x4 Evolution" symulatorem. Zbyt często bowiem zdarzają mu się wpadki, które w realistycznych grach nie powinny mieć miejsca. Samochód, po wjechaniu do jeziora, potrafi bez problemów jeździć po dnie, choćbyśmy zjechali w głąb nawet kilkadziesiąt metrów. Inny przykład - po czołowym zderzeniu z pędzącą lokomotywą, absolutnie nic nam się nie dzieje. Nie ma mowy o jakimś efektownym gięciu blach czy dachowaniu. Nie ma też mojego ukochanego widoku zza kierownicy. Szkoda! Przed rozpoczęciem wyścigu musimy wybrać któryś z czterech trybów gry: Quick Race - najprostsza i najszybsza droga, żeby usiąść za kierownicą. Time Attak - jak wyżej, lecz tu ścigamy się z czasem, nie z konkurentami. Career - główny tryb gry - dostajemy określoną sumę pieniędzy, za które kupujemy sobie samochód i utrzymujemy go. W miarę wygrywania kolejnych wyścigów, nasz portfel staje się grubszy, dzięki czemu stać nas na lepsze bryki. Jest także tryb multi-player, jeśli zechcemy zagrać z żywym przeciwnikiem. Do wyboru mamy kilkadziesiąt samochodów, lecz większość z nich to zmodyfikowane na różne sposoby wersje podstawowych modeli. Miłym akcentem jest to, że wszystkie wózki są licencjonowane, dzięki czemu możemy rozbijać się takimi cackami, jak Lexus RX300, Toyota RAV4, Nissan Patrol, itd. Ale gdzie jest Hummer!? Nie ma Hummera!? Straszne! Ja chcę Hummera!!!

Lokacji w grze jest sporo, od śnieżnych po pustynne. Co najważniejsze, możemy absolutnie dowolnie po nich jeździć, nie jesteśmy ograniczeni wyznaczoną trasą. Jedynym warunkiem brania udziału w wyścigu jest zaliczanie kolejnych checkpointów, a to jak do nich dojedziemy, zależy tylko i wyłącznie od nas.

„4x4" jest bardzo dopracowana pod względem graficznym, co ujawnia się zwłaszcza na kartach, zdolnych unieść bardziej szczegółowe tekstury (np. GeForce). Wszystko wygląda bardzo fotorealistycznie. Szczególnie modele samochodów mogą się podobać, widać siedzącego w środku kierowcę, a na błyszczących karoseriach odbija się całe otoczenie. Lokacje nie obfitują w żadne zbędne fajerwerki i wyglądają dość jednolicie. Jedynie wygląd samochodów postronnych, np. jeżdżących tu i ówdzie cystern, mógłby być zdecydowanie lepszy.

„4x4" może się spodobać sporej ilości graczy. Nie jest trudny, nie wymaga żmudnego ustawiania parametrów samochodu. Z drugiej strony pozwala przekonać się, jak wygląda jazda prawdziwym SUV'em po bezdrożach. A ja do czasu pojawienia się pełnej wersji „Insane" i „Screamer 4x4" będę dużo pogrywał w omawianą dziś gierkę.

KRZYCHOO

Za: Wygląd samochodów, nowatorstwo.

Przeciw: Jazda po dnie jeziora, brak trybu treningowego.

Pierwsza, naprawdę dopracowana gra, w której można jeździć wózkami z napędem na cztery koła.

WERDYKT 79%

ALTERNATYWNE: Test Drive 4x4; Monster Truck Madness

WKRÓTCE DOWIESZ SIĘ KTO JEST NASTĘPNYM CELEM





CHARAKTERYSTYCZNE CECHY:

- Zaawansowany graficznie engine gry pozwala na wykreowanie bardzo szczegółowego i realistycznego otoczenia
- Ponad 80 niezależnie modelowanych postaci
- Przeciwnicy widzą, słyszą, mówią i reagują w zmieniającym się otoczeniu, współdziałając z innymi postaciami
- Ponad 20 realistycznie modelowanych i teksturowanych lokacji
- Przestrzenny dźwięk







02-91[illegible] Warszawa, ul. Okrężna 3.
Tel. (22) 642 27 66 lub 642 27 68. Fax 642 27 69.
Dystrybucja: IM Group Sp. z o.o. WWW: http://www.imgroup.com.pl







PANZER GENERAL III: SC

Weź kawał szmaty i przetrzyj zakurzone gogle. Twój regiment znów rusza na wojnę!

- Wydawca: **Mattel Interactive**
- Producent: **SSI**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **Play-It**
- Strona WWW: **www.playit.pl**
- Wymagania: **PII233, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D, Win 95/98**


Wybór broni jest prosty i łatwy... Choć z lekka pachnie piaskownicą.

Niewiele czasu minęło od momentu, gdy chwyciwszy dosłownie w locie stary mundur i podkute saperki, wyruszyliśmy wraz z SSI na największą wojnę w historii tej branży. Tak naprawdę wydaje mi się, że od ponad pięciu lat nigdy z niej nie wracaliśmy, a krótkie chwile rozejmu zapełnialiśmy planowaniem kolejnych kampanii.

Gdy powstawał pierwszy „Panzer General", byłem jeszcze dumnym posiadaczem Amigi1200 i tylko dzięki uprzejmości upecetowionego kolegi zarywaliśmy noce, prowadząc Wehrmacht do pełnego zwycięstwa. Potem stałem się dumnym posiadaczem P166 i... „Allied Generala". Mój domowy system rósł wraz z kolejnymi osiągnięciami SSI i ostatecznie rewolucja dopadła mnie wraz z „People's Generalem". O tym, że po drodze przydarzyły się takie rzeczy, jak „Pacyfic General" czy „Star General", nawet nie będę wspominał. Ukochana przez każdego seria planszopodobnych strategii doczekała się tak radykalnej zmiany w podejściu do prezentowanego tematu, że przez moment zabrakło mi tchu. Teren wymodelowany w 3D, co pozwalało wreszcie odczuć jego istotną rolę dla przebiegu działań, jednostki przestające być dwuwymiarowymi ikonkami, lotnictwo dumnie wiszące w powietrzu - to było to! Ale wraz ze zmianą modelu prezentacji rozgrywki przyszły nowe kłopoty. Od razu gracze zaczęli sarkać na zbyt prymitywne oddanie sprzętu. Faktycznie, modele wozów z trudem przypominały swe odpowiedniki - nazbyt kanciaste i posługujące się ubogim zestawem sampli przypominały porowate klocki. Z rozrzewnieniem wspominającym stareńkiego „PG" i jego wielki pietyzm w oddawaniu wyglądu sprzętu na ikonie, po prostu chcieliśmy czegoś więcej! Podobnie zresztą wyglądała sprawa terenu, momentami przypominającego naciągniętą na twarz pończochę. Narzekania powoli zamieniły się w falę bezwzględnej krytyki, która spłynęła na twórców produktu niczym dopust Boży. Największym problemem, którego autorzy zmienić nie chcieli, motywując to zgodnością z poprzednimi produktami, była kwestia stosów. A właściwie ich braku. W normalnej rozgrywce planszowej (jak i podczas prawdziwych zmagań) określony i szybki efekt uderzającej masy wojska, uzyskuje się poprzez koncentrację w danym rejonie. Ekonomia sił to jedna z podstawowych zasad rządzących wojną! SSI kurczowo jednak trzyma się starego modelu i dlatego mam dla fanów tej gry przykrą wiadomość i teraz zapomnijcie o stosach!

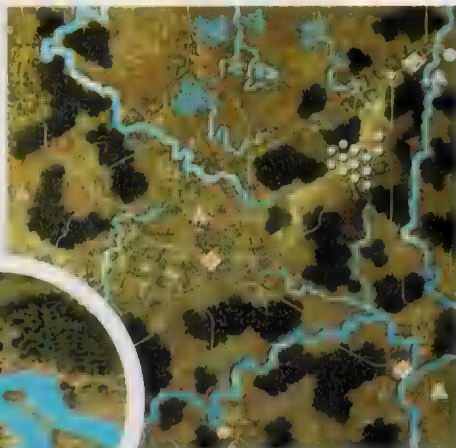


„Wreszcie możemy wygenerować (niemalże) dowolny scenariusz!"



„Panzer General III: Scorched Earth" jest przykładem na to, w jaki sposób producent wyciąga z rynku ostatniego centa, oferując graczowi produkt w stanie, w którym powinien znaleźć się on kilka miesięcy wcześniej. Jest to nadal ten sam, doskonale nam znany tytuł, przenoszący nas w realia II wojny światowej. O ile jednak klasyczny „PG III" pozwalał nam na dość swobodną wymianę ciosów z Aliantami zachodnimi, o tyle jego następca zabiera nas na najtrudniejszy odcinek II wojny światowej - Front Wschodni. Mamy teraz do wyboru cztery dość duże kampanie o zróżnicowanym poziomie trudności. Dwie niemieckie i rosyjskie drogi prowadzenia walki pozwalają dowolnie zdefiniować handicap, przez co dopasowanie po-

ORCHED EARTH

■ Generator bitew - na to czekaliśmy!

ziomu trudności do możliwości gracza trwa sekundkę. Tryb kampanijny wybiorą najwięksi twardziele, zaś dla ludzi posiadających niewiele czasu, przygotowano kilkadziesiąt scenariuszy - od uderzenia na Brześć po sowiecką kontrę na przedpolach Berlina. Naprawdę - jest w czym wybierać! Gdy zdecydujemy się na konkretną rozgrywkę, przechodzimy do obozu, w którym ustalamy skład naszej grupy bojowej. Przypominające cynowe wojsko figurki ludzi i sprzętu pozwalają dokładnie przyjrzeć się oferowanemu zestawowi wyposażenia. Może to i nieco dziecięce, ale funkcjonalne. Jedynie co mnie osobiście irytuje, to używanie zdjęć znanych dowódców z przypisanymi im przez komputer fikcyjnymi nazwiskami. Brrrr! Cała reszta na szczęście jest równie genialna jak w poprzedniku, a od strony graficznej doczekaliśmy się kilkunastu zmian na plus. Wreszcie sprzęt przestaje kojarzyć nam się z kwadratowymi cegiełkami. Wystarczy spojrzeć na T-34 czy Panzer V Panther - mniam! Wieżyczki na nich wreszcie się ruszają, a i sama liczba dostępnego sprzętu została zwiększona o prawie setkę nowych pojazdów i formacji. To nie wszystkie zmiany graficzne - wreszcie dołożono zmienne warunki pogodowe, które nie objawiają się tylko napisem na początku tury, ale i odpowiednimi efektami podczas walki. Mgła, deszcz (polecam pioruny!) czy śnieg - jest za co kochać matuszkę Rosiję!

Największą jednak zmianą, na jaką natknie się gracz jest wprowadzenie dość elastycznego Battle Generatora, który bazując na dostępnych mapach pozwala tworzyć dowolne scenariusze (z możliwością wykorzystania sprzętu Anglosasów!). Co prawda nie można zmontować z nich kampanii, ale i tak wykonano bardzo poważny krok naprzód.

Jak wynika z powyższego, nie mamy tutaj do czynienia z rewolucją, ale bardzo ładnie wykonaną operacją plastyczną, dla której jedynym usprawiedliwieniem jest przeniesienie teatru działań daleko na wschód Europy. Gdyby nie to, chyba dla samej manii kolekcjonerskiej nie wydałbym tych kilkudziesięciu złociszy. **JAGD 52**

■ **Za:** Poprawiona grafika, generator bitew, Ostfront!	*Wciąż doskonały produkt, choć sama zmiana grafiki to zbyt mało. Gdyby nie Battle Generator...*	**WERDYKT**
■ **Przeciw:** Wtórność, brak stosów.		**84%**
ALTERNATYWNE ■ Panzer General 3D 82%		

MIDTOWN MADNESS 2

Szaleństwa w mieście, ciąg dalszy!



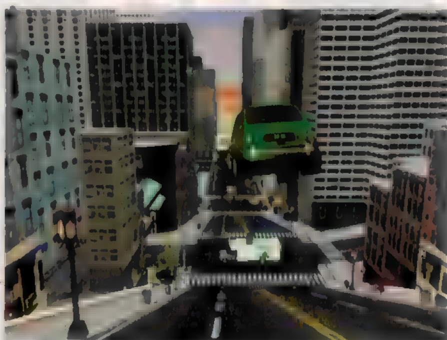




- Wydawca: **Microsoft**
- Producent: **Microsoft**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **Microsoft Polska**
- Strona WWW: **www.microsoft.com/games**
- Wymagania: **PII 233, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D, Win 95/98**

Ponad rok temu, mniej więcej w tym samym czasie, weszły na rynek dwie gry: „Midtown Madness" oraz „Driver". Mimo że różniły się niemal w każdym calu, to jedno je łączyło: szaleńcza jazda samochodem po mieście!

W „Driverze" zasiadałeś za kierownicą dwutonowego, pięciometrowego „amerykańca", w którym lekkie muśnięcie pedału gazu pozostawiało chmurę dymu ze skwierczących od gorąca opon. Niemal bez ustanku uciekałeś policyjnym wozom, przewożąc uciekinierów czy jadąc na ważne spotkanie z bossem. Idea „Midtown Madness" była zupełnie inna. Chodziło o to, aby w jak najkrótszym czasie dotrzeć z jednego punktu miasta do drugiego, ścigając się z grupą przeciwników. Także asortyment pojazdów znacznie różnił się od tego, jaki widzieliśmy w „Driverze". Poza tym „MM" był znacznie mniej realistyczny niż jego konkurent. Nie zmienia to jednak faktu, że obydwa produkty miały zagorzałych fanów oraz przeciwników. Teraz, gdy nadszedł czas na kolejną rundę potyczki, jeden z zawodników - „Driver 2" - bardzo się spóźnia i w ogóle nie wiadomo czy zechce wyjść na pecetowy ring. Wygląda więc na to, że będziemy musieli zadowolić się tylko jednym nowym zawodnikiem.



W „Midtown Madness 2" dostaniemy przede wszystkim dwa całkiem nowe miasta: Londyn i San Francisco. Obydwa bardzo dokładnie odzwierciedlono, biorąc pod uwagę wiele detali występujących w ich prawdziwych odpowiednikach. Zarówno jedno, jak i drugie jest znacznie trudniejsze niż na przykład Chicago, znane z poprzedniej części. W Londynie, jak na Anglię przystało, musimy jeździć po lewej stronie jezdni, co wymaga przyzwyczajenia. San Francisco natomiast uprzykrzy nam życie wysokimi wzgórzami, z powodu których nasz pędzący wóz będzie co chwila tracił kontakt z ziemią, wylatując w kosmos. Poza tym obydwa miasta są większe i mają bardziej skomplikowany węzeł komunikacyjny niż Chicago. Kolejną innowacją jest dodanie kilku nowych wozków. Do tych, z którymi mieliśmy do czynienia w części pierwszej, doszły takie środki lokomocji, jak londyński autobus piętrowy, podrasowany New Beetle Rsi, budzący respekt Hummer, wóz strażacki oraz bardziej „normalne" - Mini Cooper, Audi TT czy Aston Martin DB-7. Żeby mieć jednak dostęp do wszystkich, trzeba się zasłużyć, wygrywając kilka wyścigów.

Już po chwili spędzonej za kółkiem, daje się we znaki zmieniony model jazdy. Subiektywne odczucie jest takie, że samochód zachowuje się jeszcze mniej realistycznie niż w części pierwszej. Teraz reaguje on na nasze polecenia gwałtowniej i agresywniej - zapomnieć możemy zatem o spokojnej i płynnej wycieczce krajoznawczej ulicami Londynu. A koronnym dowodem na to, że „MM2" jest totalną zręcznościówą jest fakt, że nawet jadąc Mini Cooper'em, jesteśmy w stanie zmienić kilkanaście zaparkowanych samochodów w kupę dymiącego żelastwa przy niewielkiej szkodzie własnej. Trzeba jednak przyznać, że zamysłem autorów nie było stworzenie realistycznego symulatora, lecz zręcznościówki, przynoszącej najwięcej zabawy i atrakcji. Sztuka ta udała się im niemal wzorowo.



Grafika nie uległa znacznej poprawie, a w wielu miejscach wcale nie widać modyfikacji. Przeniesione z części pierwszej modele samochodów są zupełnie niezmienione. Tekstury dróg i budynków również wydają się być bardzo znajome. Nie oznacza to jednak, że grafika w „MM2" jest zła - wręcz przeciwnie - może się podobać ze względu na swoisty wykręcony klimat, jaki wokół siebie wytwarza.

Podsumowując, nie zmienianie idei wyszło grze na dobre. Microsoft doszedł do wniosku, że skoro jedynka bardzo się podobała, to w drugiej części nie warto dokonywać wielu przeróbek.. I dobrze - jest to po prostu stary, dobry „Midtown Madness" z nowymi miastami, brykami i garstką nieznacznych innowacji.

KRZYCHOO

- **Za:** Klimat jazdy w wielkim mieście.
- **Przeciw:** Toporny na wielu komputerach engine.

Dwa nowe miasta, kilka nowych bryk, nic więcej.

WERDYKT 75%

ALTERNATYWNE ■ Driver 90% ■ Midtown Madness

CUECLUB

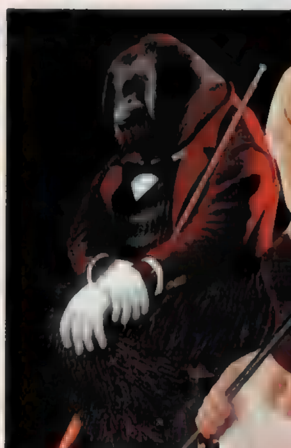
Bilard nie jest u nas bardzo popularną dyscypliną sportu, co nie znaczy, że jest nieciekawy i nudny.



Ta Pani nie jest dołączana do pudełka z grą.



Oto zestaw najprzedniejszych trofeów.







- Wydawca: **MIDAS Games**
- Producent: **Bulldog Interactive**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **69.95**
- Dystrybucja: **TopWare**
- Strona WWW: **www.topware.pl**
- Wymagania: **P166, 16MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D, Win 95/98**

Oglądając ostatnio jakiś wielki turniej Snookera z międzynarodowymi mistrzami tej dyscypliny (m.in. Jimmy'm White'm), zapragnąłem bardzo sprawdzić się w tej dziedzinie. Ucieszyłem się więc niezmiernie, gdy dostałem w swoje łapki najnowszą grę TopWare o wiele mówiącej nazwie „CueClub".

Autorzy tego produktu starali się tchnąć nowe życie w szeroko rozumiany bilard, dając nam do wyboru nie tylko kilka trybów gry (turniej, pojedynczy mecz, trofea, konkurs trików, grę na czas), trzy odmiany do wyboru (8-ball, 9-ball, Snooker), ale także stawiając na różnorodność sal bilardowych, duży wybór kijów i bil, i również na dodatkowe atrakcje, jak rozmowy z przeciwnikami, ciekawy system punktacji, karty klubowe i wiele innych. Wydawać by się mogło, że to w zasadzie wystarczy, aby zapewnić takiej grze może nie sukces (bo ze względu na dość niskie zainteresowanie takimi tytułami trudno mówić o sukcesie), ale przynajmniej poważanie wśród znawców tematu. Niestety, zamysł autorom nie wyszedł, bowiem gra zawiera sporo rażących błędów. Zacznijmy może od głupiego szczegółu, jakim jest wyświetlanie grafiki - testowałem grę na trzech konfiguracjach i za każdym razem zauważałem dziwne pasy migające na ekranie. Wyglądało to tak, jakby łamały się poligony, ale przecież stoły są płaskie. Jest to o tyle denerwujące, że męczy oczy i po jakimś czasie staje się uciążliwe. Większą wadą jest niestety wskaźnik lotu bili. Można było nie utrudniać życia i zostawić go tak jak w innych grach, czyli po prostu linię prostą. Ale autorzy wymyślili sobie, że będzie to pogrubiona, biała „taśma". Wszystko byłoby w porządku, gdyby nie fakt, że rozszerza się ona przy końcu, powodując, że nie mamy pewności, jaki tak naprawdę kierunek obierze bila. Chyba nie muszę pisać, co to oznacza dla grającego? Przypadkowość zagrań, brak precyzji, wściekłość i irytację. Kolejna sprawa wiąże się z fizyką zachowań bil - mimo hasła na okładce „realistyczna symulacja uwzględniająca zasady fizyki", udało mi się w grze znaleźć taki „kwiatek", że kula zawisła nad otworem, większą częścią swej powierzchni! To chyba oczywiste, że naprawdę już dawno wpadłaby do dziury. Co więc można uznać za zaletę tego produktu? Zróżnicowanie klubów (tematyczne: panienki, lata 70., roboty, rockerski i inne), sporą liczbę przeciwników i wirtualne rozmowy z innymi graczami. To jednak wszystko, co ratuje „Cue club". Reszta to dość prosta zręcznościówka, której daleko do poważnego symulatora. Gra lekko poniżej średniej, nic wielkiego.

BARON JACK



Za: Duża liczba klubów, stołów, kijów i zestawów bil, lokalizacja.

Przeciw: Błędy w grafice, wskaźnik lotu bili, czasami fizyka.

Gra poprawna, z kilkoma poważnymi potknięciami, które uniemożliwiają przyznanie lepszej oceny.

WERDYKT 50%

ALTERNATYWNE Virtual Pool 2 75%

EARTHWORM JIM 3D

Po dwóch odsłonach w 2D, sympatyczny robal wreszcie przenosi się w trójwymiar.





Nie dajcie się zwieść grafice - gra jest nudna.



- Wydawca: **Interplay**
- Producent: **VIS**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **69.00**
- Dystrybucja: **CD Projekt**
- Strona WWW: **www.ewj3d.com**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 8x CD-ROM, Karta 3D, Win 95/98**

PC-ty jakoś nigdy nie były dobrą platformą dla zręcznościówek. Mimo że powstało na nie sporo tego typu gier, to jednak ich grono odbiorców było skromne. Trudno się zresztą dziwić, na komputery bowiem nigdy nie trafiały najlepsze tytuły, tylko zawsze te drugoligowe. Gdy instalowałem „EWJ3D", miałem nadzieję, że coś się wreszcie ruszy - w końcu obecnie komputery mają sporą moc i gry tego typu mogą wreszcie wyglądać tak, jak powinny. Niestety, nie dotyczy to opisywanego właśnie produktu.

Co prawda, wygląda nie najgorzej, ale wszystkie plansze, po których biegamy są bardzo sterylne, sprawiają wrażenie pustki i obcości. Wpływają na to rozległe przestrzenie, mała liczba przeciwników, rzadko zdarzające się platformy do poskakania - to zdecydowanie nie wpływa na sielankowy charakter gry. Poza tym, szczególnie początkujących graczy, może irytować duży stopień trudności - wiele razy zdarza się, że przeciwników nie można usunąć, bo pojawiają się następni, a precyzyjne skakanie po platformach nie jest proste, gdy ciągle ktoś w Ciebie strzela. No i na koniec ostatni „kwiatek", a mianowicie spolszczenie gry. Nie wiem, jak było w oryginale, ale gdy zbieram zieloną kulkę, a robal, nie wiadomo dlaczego, drze mi się „MÓZG!", a innym razem „ROBACZA!", to naprawdę nie wiem, o co mu chodzi. Ani to pasuje, ani pomaga w czymkolwiek. To w zasadzie wszystko, co można grze zarzucić. Można też znaleźć kilka plusów - grafika jest kolorowa, postacie nieźle animowane. Nawet historia gry jest dość oryginalna, co niestety nie przekłada się na jej akcję. Cieszy też fakt, że nasz różowy przyjaciel posiada całkiem spory arsenał gadżetów, potrafi wykonywać wiele ewolucji, rozmawia z napotkanymi postaciami. Pamiętać jeszcze należy, aby dobrze poustawiać sobie klawisze, szczególnie odpowiedzialne za poruszanie kamerą. Automatyczna kamera działa trochę słabo, przez co trzeba cały czas nią ręcznie sterować, aby gdzieś nie wpaść i nie zginąć. Do gustu wielu graczy może też przypaść czarny humor, który czasami towarzyszy zmaganiom bohaterskiego pierścieniowca - może nie jest go wiele, ale zawsze.

Podsumowując, można stwierdzić, że gra jest poprawna, choć do ideału jej bardzo daleko. Skończą ją tylko absolutni maniacy platformówek i to w dodatku z dużą dozą cierpliwości. Reszta może zainteresować się grą, choćby dla jej niskiej ceny i koszulki, znajdującej się w pudełku. **BARON JACK**

Za: Kolorowa grafika, postać głównego bohatera, czarny humor.

Przeciw: Sterylność lokacji, udźwiękowienie, poziom trudności.

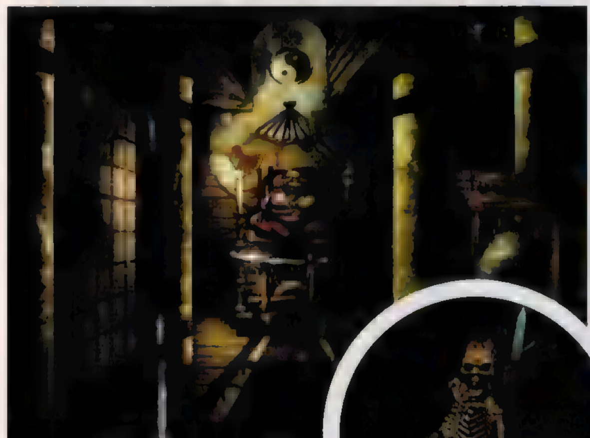
Porównując do platformówek z PSX'a, „EWJ3D" jest słabiutki, nie miałby wielkich szans na konsolach.

WERDYKT 68%

ALTERNATYWNE Croc 2 80% | Rayman 2: TGE 82%

WIZARDS & WARRIORS

Pamiętacie „Wizardry"? Nie? Oj, niedobrze. Witamy wśród klasyki gatunku.





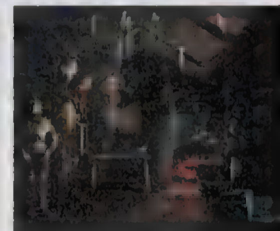


- Wydawca: **Activision**
- Producent: **Activisions**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **169.00**
- Dystrybucja: **LEM**
- Strona WWW: **www.activision.com**
- Wymagania: **P233, 64MB RAM, 6x CD-ROM, 740 MB HD, Win 95/98**

Dwa „Fallouty", „Baldur's Gate", „Planescape: Torment", „Icewind Dale", „Baldur's Gate II", nadchodzi „Neverwinter Nights" i „Pool of Radiance II". Obrazu dopełnia „Ultima IX" i „Might And Magic VIII".

Nie, nie chwalę się, w co ostatnio grałem. Ostatnio po prostu zdałem sobie sprawę, że bardzo dawno nie widziałem niczego nowego, świeżego, nie kolejnego sequela czy add-ona. Dlatego gdy przebrnąłem wreszcie przez przydługą instalację „Wizards & Warriors", ze skruchą przyznam, że nie wiedziałem, co robić.



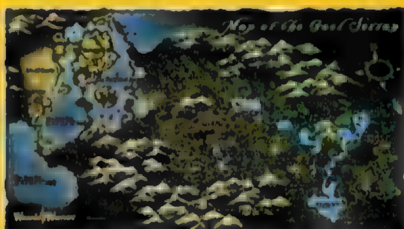


Ta gra smakuje równie dobrze jak „BG2"!



GEOGRAFIA RPG

Świat Gael Serran jest rozległy. Są w nim lasy, rzeki, morza. Zagłębicie się też w przepastne jaskinie i posępne góry. Widzicie ten mały skrawek na południowym-wschodzie? Valeia, cmentarz, ruiny Bersault. Niewielki wycinek gry, a zajmie Wam nawet kilka dni. Wyobraźcie sobie, co jeszcze kryje ten bezmiar... Nie ma tu sieci teleportów łączących miasta, brakuje magicznych dywanów. Cały ten świat przemierzycie na własnych nogach, szukając Mavin Sword. Lepiej kupcie dobrą myszkę, o odciski nietrudno.



Activision wydało zupełnie nowy system stworzony od zera przez D.W. Bradleya, autora kilku części „Wizardry".

Niestety, pierwsze moje wrażenie było negatywne. Rozpikselizowane intro, przeciętna synteza mowy, grafika jakby sprzed roku. To wszystko uderzyło zmysły przyzwyczajone do świetnego warsztatu panów z Black Isle czy Originu. Jednak moi znajomi, którzy przełamali swe opory przed tą grą, bardzo ją chwalili. Następnego dnia poświęciłem jej kilka godzin, kolejnego jeszcze więcej, zarwałem nockę... Panowie, czapki z głów, powitajmy klasykę gatunku!

„W&W" to najbardziej klasyczne z komputerowych RPG, jakie zdarzyło mi się widzieć, chyba od czasów.... od dawna. Widok z oczu bohatera, sześcioosobowa drużyna, walki, lochy, zagadki, wielki, lecz nie pusty jak w „Elder Scrolls" teren. Najbliższe skojarzenia z tą grą wykazała jednak „Wizardry 7". Tradycyjnie, jak na RPG przystało, fabuła jest banalna - Zły zbudził się i zagraża światu. Tylko starożytny artefakt - Miecz Mavin - może go powstrzymać. I przez przypadek to właśnie my mamy go odnaleźć. Po drodze przyjdzie nam się przebić przez kilometry korytarzy, lasów, gór i bagien. Żeby nie było zbyt prosto (w końcu zarzynanie potworów to kaszka z mleczkiem), miecza pilnuje trzech Obserwatorów, to ich musimy najpierw odnaleźć.

Wszystko to zapowiada, że „Wizards & Warriors" będzie grą bardzo obszerną. Nie dorównuje takiemu gigantowi jak „Arena", jest też chyba mniejsza od „Wizardry 7", co nie zmienia faktu, że wciąż to jedna z największych obszarowo gier RPG. Jak widać, między miastem Ishad'Nha a wioską Valei mieści się sporo lasów, duże jezioro, jaskinie i inne ciekawostki. Otóż, po czterech dniach grania i penetrowania terenu nie odkryłem jeszcze drogi do w/w miasta! A nie nudziłem się zbytnio, po lesie pełno jest rozrzuconych skrzynek ze skarbami, w najciemniejszych ostępach drzemią groźne stwo-



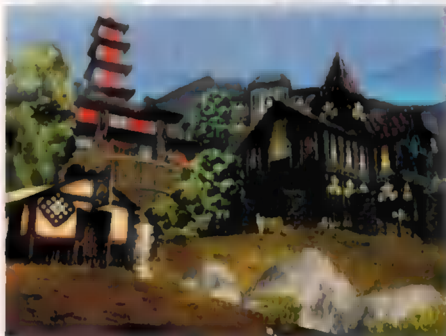






ry, których ubicie daje mnóstwo doświadczenia. Zresztą możemy ustalić poziom trudności gry i częstotliwości występowania wrogów. Na szczęście, nie wszystkie, obco wyglądające stwory są nieprzyjazne. Przyjdzie nam rozmawiać z innymi rasami, zamieszkującymi krainę, magicznymi stworami, przemienionymi ludźmi, a nawet duchami i wampirami. „Normalnych" elfów czy krasnoludów będzie jak na lekarstwo. Rozmowy i walkę toczyć będziemy w czasie rzeczywistym lub w systemie turowym, zależnie od poziomu adrenaliny.

Po co więc przedzierać się przez te wszystkie chaszcze? Oczywiste, że nie wystarczy po prostu pytać o Miecz i odnaleźć Strażników. Nasz mentor, Gareth, wysyła nas do rozmaitych dziwnych ludzi (stara Cyganka, Wyrocznia itp.) w celu zdobycia informacji. Aby przeżyć, musimy też zdobywać kolejne poziomy doświadczenia, wypełniać zadania, zlecone przez napotkanych ludzi itp. Często w późniejszych etapach gry będziemy kierowani w odwiedzone już miejsca, aby odkryć nowe tajne przejścia i spełnić inne questy. Brakuje co prawda czaru teleportacji znanego z „M&M", na szczęście istnieją bardziej przyziemne środki transportu: koń, statek, czółno, przyspieszające zwiedzanie ogromnego terenu gry. Oprócz jazdy istnieje też możliwość pływania, nurkowania czy nawet wspinania się. Pełna interakcja z otoczeniem.



Zadania będą nam zlecane przez NPCów i w Gildiach. W trzech głównych miastach kontynentu, oprócz podstawowych, dostępnych już w Valei bractw Wojowników, Magów i Kapłanów, dostaniemy możliwość awansu m.in. na Samuraja, Mnicha, Barda, Mistrza Chi i innych. Tym genialnym pomysłem uchroniono nas od nudy - drużyna rozwija się przez całą grę. Gracz musi już od początku planować, czy nie przydałoby się stworzyć wojownika-kobiety, by potem awansować ją na np. Valkirię. Na szczęście w dowolnej tawernie możemy zmienić skład drużyny.

Do naszej dyspozycji jest też ogromna baza możliwych do rozwijania umiejętności (zdolności bojowe, handlowe, magiczne itp.) oraz tzw. „traitów" - zdolności biernych. Różnorodność jest na tyle duża, że ciężko wykreować dwóch takich samych bohaterów.

Na naszej drodze spotkamy masę NPCów, z każdym da się pohandlować, pogawędzić czy okraść. Ciekawostką jest możliwość wklepywania z klawiatury nie przewidzianych przez komputer opcji dialogowych (dla jasnowidzów). Inna sprawa, że głosy i sposób gestykulacji pozostawiają wiele do życzenia. Z początku ma się też wrażenie, że gra jest przegadana, nie ma możliwości przerywania przydługich dialogów (BARDZO denerwujące).

Równie bogaty okaże się zestaw czarów, jest ich około setki, pogrupowanych w sześć kanonów magii, przy czym ilość many przyznana jednemu kanonowi jest niezależna od drugiego. Czar Słońca nie wyczerpie mocy Kamienia. Nowatorskie i co ważne - skuteczne rozwiązanie. O magicznych przedmiotach, kilku różnych rodzajach broni białej i miotanej, wywarach, proszkach, artefaktach, księgach z czarami, potężnych religijnych symbolach, powiększających cechy bohaterów, nie muszę chyba wspominać...

Jak wygląda gra „od kuchni"? Nie mogę nic zarzucić grafice. W pełni trójwymiarowa, czytelna, nie jest może piękna, ot - w sam raz. Dość monotonnie wykonano za to czary, wszystkie są do siebie zbyt podobne. Widać pewną toporność, charakterystyczną także dla „Wizardry". Zupełnie jakby autorzy skoncentrowali się na grywalności i nie mieli czasu doszlifować szczegółów technicznych. Razi niedopracowanie interfejsu, niby obecne są skróty z klawiatury, nie tak intuicyjne jednak, jak choćby w „Tormencie" Nawet po przyzwyczajeniu się wciąż brakuje kilku skrótów, jak choćby przypisania postaci pod klawisze numeryczne. Mała rzecz, a cieszy. Razi mapa, mało czytelna, bez opisów spotykanych budynków. Brakuje możliwości automatycznego przemieszczania się po naprawdę gigantycznym terenie. Niekontrolowany śmiech wywołują też akcje typu nurkowanie na grzbiecie konia w jeziorze. Jednak przy tak rozbudowanym świecie, wpadki się zdarzają.

Warto zmierzyć się z tym produktem, choćby po to, by zobaczyć, że istnieje alternatywa dla „Baldur's Gate II", zapewniająca długą i dobrą zabawę. Bez fajerwerków graficznych, lecz zagadki są trudne, potwory groźne, lochy ponure, wielki świat, dopracowany pod każdym niemal względem. Krótko mówiąc: wszystko, co powinno być w dobrym RPG. A że tylko dobrym... Jest tylko jedna Gra Roku.

LUSIEK

Za: Wielki, rozbudowany świat, rządzony logicznymi regułami, interakcja z otoczeniem.

Przeciw: Interfejs, zbyt długie okresy podróży z miejsca na miejsce.

Kawał solidnej roboty, dla weteranów - aby przypomnieć, dla amatorów - aby nauczyć.

WERDYKT 75%

ALTERNATYWNE Might & Magic · Wizardry

KONUNG: LEGENDA PÓŁNOCY



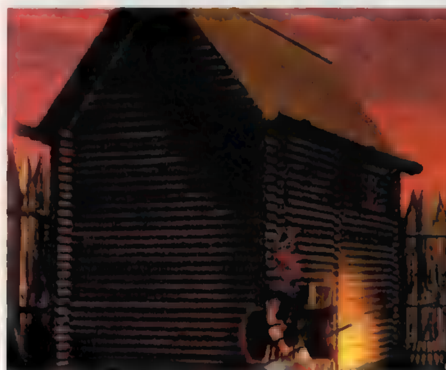
Starzy górale twierdzą, że w materii RPG nic nowego nie da się już wymyślić. Autorzy „Konung: Legenda Północy" spróbowali zadać kłam tej teorii...

- Wydawca: **PAN Interactive**
- Producent: **PAN Interactive**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **CODA**
- Strona WWW: **www.coda.com.pl**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 6x CD-ROM, Win 95/98**

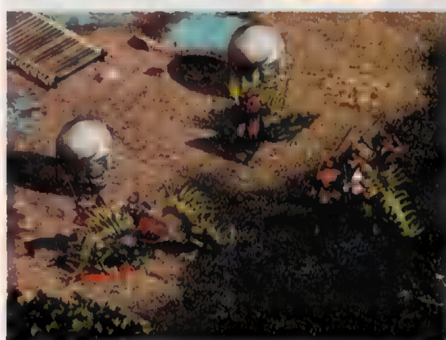
Historia, którą częstują nas na wstępie programiści z PAN Interactive, nie jest specjalnie oryginalna: dawno temu, bogowie stworzyli potężny artefakt dla dobra ludzkości. Przerażeni ludzką chciwością i żądzą nieśmiertelności rozbili go na kilka części. Teraz, gdy zło nabiera sił, odtworzenie magicznego wichajstra może być ostatnią szansą świata...

Zasiadając do „Konunga" zostałem zadziwiony starannością, z jaką wykonano grafikę i dźwięk, intro okazało się klimatycznie zrobionym, animowanym filmem. Zachęcony, przystąpiłem do dalszej gry, z jej reklam spodziewając się czegoś na miarę „Diablo", a przynajmniej „Noxa". Nie mogę powiedzieć, że przeżyłem całkowity zawód, niemniej, mimo ambitnych planów, „Legenda Północy" przełomową grą nie jest.

Akcja rozgrywa się w średniowieczu, w którym jednak obok oficjalnej historii jest jej drugi plan - kraina magii i mitów. Nasz bohater pochodzi z Bizancjum albo terytoriów Słowian lub Wikingów, na swojej drodze napotyka zarówno znane historycznie plemiona barbarzyńców, jak mniej lub bardziej fantastyczne stwory, na przykład centaury czy trolle. Akcja, podobnie jak w „Diablo", przedstawiona została w rzucie izometrycznym. Bohater określony jest równie ubogim jak w „Diablo" zestawem współczynników, typu siła, magia, charyzma, umiejętność walki kilkoma typami broni. Zostaną oddane w nasze ręce magiczne mikstury i przedmioty, dobrym, choć wcale nie nowym pomysłem jest mieszanie magicznych eliksirów w celu otrzymania nowych.



Przed Państwem Biskupin w wersji skandynawskiej.



Już w tym momencie widać, że twórcy próbowali połączyć kilka gatunków gier: zręcznościówkę typu „Diablo", z której zaczerpnięto izometryczny rzut, rozmaite rodzaje uzbrojenia, dość bogaty arsenał magiczny oraz klasycznego RTS-a. Drugi tryb przejawia się w tym, że prawie każdą postać NPC (a spotkamy ich wiele) można poprosić o towarzyszenie drużynie (która jest liczniejsza niż w większości RPG - jest aż 10 osób). Pojawi się także opcja poszukiwania skarbów („Heroes of Might and Magic"...) oraz wznoszenia rozmaitych budowli ze zdobytych surowców. Autorzy chwalą się też masą questów do wykonania. Obawiam się, że to dążenie do trzymania kilku srok za ogon nie wyszło grze na zdrowie.

Przykład? Jak można mówić o klimacie RPG, skoro „drużyna" to anonimowi woje, którzy są tylko naszym „mięsem armatnim"? Według mnie, nie da się połączyć dowodzenia lokalnym wojskiem jednocześnie będąc członkiem drużyny. Nie można planować i wczuwać się w przygodę! Cóż z tego, że mamy masę NPC'ów do rekrutacji, skoro niczym się niemal od siebie nie różnią? Cóż nam z wielu przedmiotów magicznych, jeśli wszystkie służą do tego samego? Uważam, że twórcy powinni byli skupić się na dopracowaniu jednego, erpegowego, elementu gry. Bo czyż ok. 20 typów potworów to wiele jak na RTS? A ok. 60 questów to dużo jak na RPG? Przy czym większość kultywuje znany schemat „zabij, przynieś, zdobądź".

Moja ocena „Konunga" - jest to gra wybijająca się ponad przeciętność, lecz niedopracowana. Nie wnosi też zbyt wiele do gatunku. Gdyby dano jej szansę i zajęto się jej doszlifowaniem, mogłaby powtórzyć sukces innych hybryd. Jednakże w obecnym kształcie może urzec tylko fanatyków Skandynawii, Rzymu i mitologii.

LUSIEK

HISTORYCZNY GULASZ

Świat „Konunga" to skrzyżowanie średniowiecznej Europy, Bizancjum w latach swej świetności i magicznego świata Azji Mniejszej, pełnego demonów, centaurów i boginek. Podtytuł „Legenda Północy" jest więc mylący, bo zetknięcie się z kulturą, wierzeniami i magią nie tylko wojowniczych Wikingów z ich krwawymi bóstwami, ale i poważnych Rzymian czy frywolnych Greków.

- **Za:** Grafika, muzyka, prostota obsługi.
- **Przeciw:** Brak klimatu, mała dynamika akcji, brak rewelacji.

Dobre w przerwach między „Icewind Dale" a „Baldur's Gate 2" dla ukojenia nerwów...

WERDYKT **65%**

ALTERNATYWNE: Invictus 69%

HARDWARE

CO W SPRZĘCIE PISZCZY. HARDWARE'OWY PRZEGLĄD RYNKU

WODA, RYBY ORAZ CZOŁGI...

NOWOŚCI

■ Pierwsze płyty główne z nowych chipsetem AMD (AMD 760) pojawią się pod koniec tego roku! Tak sformułowana zapowiedź powinna ucieszyć miłośników nowoczesnych technologii, ale niestety nie jest ona od dziś prawdą. AMD wstrzymał produkcję chipsetu i już wiadomo, iż ukaże się on na rynku w połowie przyszłego roku, wraz z nowymi procami taktowanymi zegarem 1,5 GHz.

■ Intel właśnie przestawił swoje fabryki na produkcje układów w technologii 0,13 mikrona. Nowe proce będą produkowane w miedzi i pozwolą upchnąć w jednym procku więcej niż 100 milionów tranzystorów.

■ Intel spuści ze smyczy swego Fostera (supernowoczesny procek do systemów wieloprocesorowych), taktowanego zegarem do 2GHz, który ukaże się na rynku w połowie przyszłego roku.

Pod tym tajemniczym tytułem przedstawiamkolejną odsłonę zabawek spod znaku RADICA.

■ Producent: **Radica**
■ Dystrybucja: **Manta**
■ Cena: **Tel. (022) 643-54-20**

Dla niezorientowanych: są to elektroniczne, przenośne gierki. W sam raz na nudną podróż czy przerwę w zajęciach lekcyjnych. Dziś prezentujemy „Tank Assault". Kierujemy czołgiem, którego zadaniem jest zniszczyć inne... czołgi. Gra wykonana jest w kształcie nowoczesnej lornetki, co czyni ją znakomitą (do przykładania do oczu). Zabawa jest przednia - niezła graficzka, fajne dźwięki i intuicyjne sterowanie. To wszystko sprawia, że trudno się od niej oderwać. Co może być nie bezpieczne, zwłaszcza kiedy skończy się w szkole przerwa.





Drugą zabawką jest siostrą-bliźniaczką wyżej opisanej. Różnią się nazwą, tym razem to „Sub Assault". Oczywiście tym razem kierujemy łodzią podwodną, ale zasady i sposób rozgrywki taki sam jak poprzednio. Cóż dodać - jak zwykle przednia zabawa.

Skoro jesteśmy już w mokrych tematach. Po walce warto się odprężyć, oczywiście także nie wychylając nosa z wygodnego fotela, jadącego autobusu, ławki szkolnej (niepotrzebne skreślić). Czas na wielkie wędkowanie czyli „Ultimate Bass Fishing". Dostajemy do łapska wędkę z pełnymi bajerami (typu kołowrotek), wiele łowisk i rozmaitych gatunków ryb. Nie wspominam już o tym, że, jak ryba bierze, w łapie trzęsie, aż miło. Niezłe wykonanie i oprawa audio-wizualna, kolejny wciągający pożeracz czasu. Warto się w niego zaopatrzyć! **HOT**



RADICA: KONKURS!!!

UWAGA! Jeśli chcesz zostać szczęśliwym posiadaczem opisywanych zabawek, prześlij swoje spostrzeżenia odnośnie opisywania takich gadżetów w dziale hardware'owym, a weźmiesz udział w losowaniu. Mile będzie widziana ocena i uwagi dotyczące innych działów „Gier Komputerowych". Co chcielibyście na naszych łamach zmienić, ulepszyć, poprawić? Czekamy na Wasze propozycje do końca grudnia. Listy należy przesyłać na adres redakcji: Gry Komputerowe, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa lub na adres e-mail gk@cgs.com.pl z dopiskiem RADICA.

MILENIJNE OKNA

Windows nadciągnął niczym jesienny sztorm, a efekt ten spotęgowało dokonanie pełnej polonizacji sztandarowego produktu Microsoftu.

Windows Millenium Edition ma być panaceum na wszelkie bolączki domowego użytkownika poprzednich odmian tego systemu. Dodajmy – użytkownika, któremu nieobce jest granie i inne multimedialne rozkosze. O ile seria Win2000 kierowana jest do odbiorcy przemysłowo–biurowego, o tyle ME został stworzony właśnie dla nas! Jak więc wygląda to cacko w praniu?

Instalacja ME na nowym komputerze nie sprawia żadnych kłopotów – botowanie płyty to jeden z tych smaczków, za które pokochaliśmy Win98. Ba, nawet wszelkie pojawiające się requestery jako żywo przypominają poprzednika. Gorzej, gdy chcemy połączyć nowe cudeńko z już zainstalowanym Win98 – powiem to wprost, jeśli masz sporo zainstalowanego oprogramowania, lepiej wszystko zarchiwizować i po prostu zacząć od zera. Zdrowie najważniejsze. Gdy wreszcie uda się nam odpalić to cudo, od razu w oczy rzuci się pewna stylizacja wyglądu pulpitu. Ikonki wydają się być bardziej kształtne, a animacje kursora nie są już tą rachityczne. Ale to tylko szczególiki o niewielkim znaczeniu.

Wielkim plusem nowej edycji Windows jest dołożenie kilku ciekawych innowacji. Pierwszą, podstawową jest zastosowanie DirectX7.1 (a gdzie „ósemeczka"?!) i całkowite wyrugowanie DOS–u. No, może nie całkowite, bo możemy się jeszcze doń dostać, ale otwieranie aplikacji pracujących tylko w tym środowisku, jest po prostu niemożliwe. Microsoft wyszedł chyba z założenia, że w zasadzie nie używa się już takowych, więc wreszcie można będzie porzucić ciężkawy bagaż lat.

Innym znaczącym krokiem jest możliwość (przynajmniej teoretyczna) przywrócenia ostatnio używanych, nie wywołujących konfliktu, ustawień systemu. Znaleziona w Narzędziach Systemowych opcja o nazwie Przywracanie Systemu ingeruje w rejestr i tablicę instalacji plików, co teoretycznie powinno wystarczyć... teoretycznie. W praktyce może być z tym różnie, choć dla nie zaawansowanych użytkowników systemu zaimplementowana opcja będzie dużą wyręką. Należy tylko pamiętać o dokonywaniu systemowego „save" co kilka dni, byśmy mieli co odzyskiwać. Poprawiono wreszcie funkcjonowanie systemowego okna informacji o zamontowanych urządzeniach – poza lapidarnymi tekstami o procku i pamięci, wreszcie możemy przejrzeć pracę poszczególnych części komputera!

Zmodyfikowany eksplorator Windows (jego integracja z IE jest niemalże pełna) i standardowo dołożona przeglądarka (jedynie słuszna) w wersji 5.5, są dość pożytecznym udogodnieniem. Nie można za to tego powiedzieć o automatycznym upgreadzie, który dokonywany jest dzięki połączeniu modemowemu, co przy stawkach TP S.A. i niekontrolowanych włączeniach (na szczęście można w opcjach ostatecznie usunąć to zadanie), bywa piekielnie irytujące. Podobnie chybionym strzałem jest zastosowanie Media Playera w wersji 7, który stał się prawdziwym kombajnem wychłeptującym moc z procka w sposób wręcz niewyobrażalny.



Za to bardzo sympatycznym udogodnieniem jest całkowicie zmodyfikowana opcja Znajdź, pozwalająca przetrząsać zawartość katalogów na zasadzie wyszukiwarki internetowej – kluczowe zdania i ich forma wpływają na wynik poszukiwania – piekielnie przydatne!

Jak z powyższego wynika, nowy system nie wnosi wiele odkrywczego do naszego świata. Rewolucji nie ma, a kilka przydatnych gadżetów to chyba zbyt mało, by dokonywać tak poważnej inwestycji. Przynajmniej na razie. **SICARII**

NOWOŚCI

- O tym, że najłatwiej jest nic nie robić i tylko gadać, przekonali się ludzie z Microsoftu, na którego serwery przypuścił atak 19-letni haker. Dopiero po trzecim wejściu tą samą drogą zmusił adminów do „załatania systemu"!
- Plotki krążące po Sieci donoszą, iż Apple szykuje się do porzucenia technologii PowerPC. Najprawdopodobniej przesiadka na klasycznego Intela czy AMD może nastąpić w momencie wprowadzenia dziesiątej edycji MacOS.
- Wielkie wejście Microsoftu na rynek gier konsolowych (i nie tylko) będzie bardzo starannie przygotowane. Obecnie potentat z Redmond rozpoczął realizację dwóch wielkich projektów (Independent Developer Program i Incubator Program), które mają przygotować kadrę programistów dla nowych urządzeń tej firmy. X-Box ponad wszystko?!
- Ponoć rozpoczęły się testy szóstej edycji „najpopularniejszej przeglądarki internetowej świata" (to nie dowcip, Netscape sporo stracił na tym rynku) - Internet Explorer 6. I znów będzie jeszcze piękniej, wydajniej i szybciej...
- VIA i Intel wzięły się ostro za łby (na szczęście na razie jest to tylko wojna cenowa, a nie sądowe ruchawki). Powodem są plany Intela, pragnącego wypuścić na rynek nowy chipset i815 EP, który może swoją ceną skutecznie zagrozić popularności VIA. Dlatego właśnie ta ostatnia firma ekspresowo obniża ceny płyt głównych ze swymi układami. Może pora się przesiąść?
- Według intrygującej zapowiedzi firmy DigiScents, na jesiennej edycji targów COMDEX zaprezentuje ona urządzenia, pozwalające wprowadzić w świat elektroniki... zapachy. Jak wyobrażacie sobie „Quake'a"?

DVD PONAD WSZYSTKO!

Niedawno opisywałem na tych łamach odtwarzacz DVD firmy Creative Labs. Obecnie do moich rąk trafił model niemal podobny, a przynajmniej oferujący niemal te same funkcje. Mowa o zestawie Maxi Magic Theater 12x firmy Guillemot, który dziś odkrywa przed nami swe tajemnice.

- Producent: **Guillemot Corporation**
- Dystrybucja:**Action**
- Cena: **1099.00 (z VAT)**

Otrzymany do testów zestaw składa się z odtwarzacza DVD dwunastokrotnej prędkości, karty dekodera REALmagic Hollywood+ i pilota zdalnego sterowania, który umożliwia wykonanie wszystkich operacji na odległość. Zainstalowanie karty w komputerze, jak również wykonanie niezbędnych podłączeń do telewizora nie powinno przysporzyć kłopotu średnio zaawansowanym użytkownikom..

Karta bez problemu zostaje wykryta przez system Windows, a instalacja sterowników z płytki dostarczonej przez producenta przebiega bezboleśnie. W tym miejscu jednak nasuwają się dwie uwagi, o których warto może wspomnieć w aspekcie omawianego przed miesiącem zestawu Creative'a. Otóż w pudełku, w którym znajduje się opisywany dziś zestaw na próżno szukać polskiej instrukcji obsługi urządzenia, nie wspominając już o płytce z choćby demonstracyjnymi wersjami programów, gier czy filmów. Maxi Magic Theater 12x jest pod tym względem ubogi jak mysz kościelna i potencjalnego nabywcę na wstępie naraża na poniesienie dodatkowych kosztów. Idźmy jednak dalej. Sprzęt bezpośrednio po zainstalowaniu jest gotów do pracy. Konstrukcyjnie rzecz biorąc, zestaw Guillemota jest podobny do swojego młodszego brata oznaczonego symbolem 8x i kontynuuje znaną linię tego producenta. Czytnik DVD (mogący być z powodzeniem wykorzystywany jako CD-ROM) ma prosty, ascetyczny wręcz design. Zadziwiający jest fakt, że oferuje użytkownikowi zaledwie jeden przycisk umożliwiający wysuwanie i wsuwanie tacki na płytę DVD. To stanowczo za mało. Razi nieco brak gniazda słuchawkowego i pokrętła regulującego natężenie dźwięku. Wniosek nasuwa się jednoznaczny: słuchanie muzyki bezpośrednio z płyty może stać się zajęciem nieco niedogodnym. Z kolei karcie dekodera nie można naprawdę niczego zarzucić. Wyposażona została we wszystkie przydatne gniazda, wśród których znajdują się wyjście telewizyjne, złącze do przyłączenia karty dźwiękowej, wyjście digital out umożliwiające podłączenie urządzeń cyfrowych oraz wejście i wyjście VGA. Powyższy zestaw w zupełności wystarcza do podłączenia dobrej klasy sprzętu grającego, który z pewnością wzbogaci wrażenia użytkownika sprzętu. Zarówno dźwięk, jak i obraz generowany przez układ REALmagic Hollywood+ należy uznać za doskonały. Kolory są ostre, szybkie sceny charakteryzujące się dużą dynamiką (np. w czasie filmów akcji) nie rwą się i są odtwarzane płynnie. Producent zapewnia, że do satysfakcjonującego odbioru wystarczy procesor Pentium 133, choć w to akurat byłbym skłonny powątpiewać. Niemniej jednak na Celeronie 266 (bez kaszy!) wszystko wyglądało naprawdę zachęcająco. Technika cyfrowa jest obecnie w takiej fazie rozwoju, że doprawdy trudno stwierdzić czy odtwarzacz Guillemota jest lepszy od konkurencji. Mam jednak wrażenie, że oferuje bardziej rzeczywisty dobór kolorów i tym zdobywa sobie moją sympatię. Z drugiej strony, nawet jeśli tak jest, to trzeba znaczyć, że różnice są minimalne. Na zakończenie należałoby zapytać wprost: kupić czy nie? Odpowiedź zależy od upodobań i tego, na czym komu bardziej zależy. Obiektywnie należy stwierdzić, że jakość, z jaką będzie można oglądać filmy DVD jest w przypadku obu zestawów porównywalna (by nie rzec - idealna). Jeżeli zatem nie uzna się za dyskwalifikującą wadę niedociągnięć w konstrukcji odtwarzacza DVD i praktycznie żadnej zawartości softwarowej pudełka, to spokojnie można sobie darować zestaw Creative'a i kupić Guillemota. Jeśli wolimy jednak mieć te kilka „bajerów" więcej i jakiś soft na początek - radzę zapomnieć o Guillemocie. I jeszcze „last but not least" - powinno się również pamiętać o cenie.

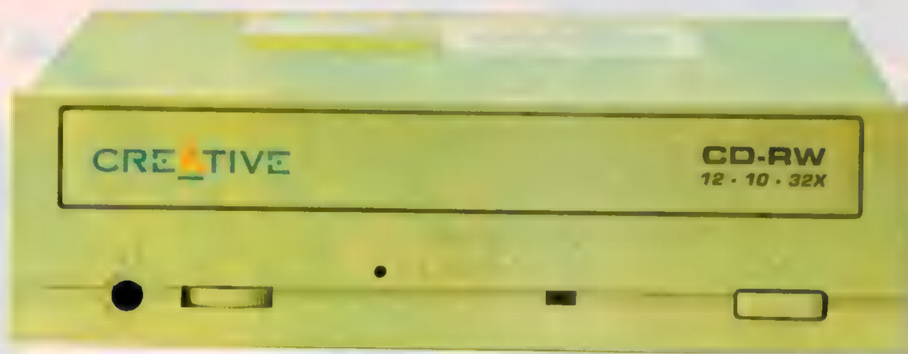
MASTERMIND





SPALIĆ GO!

Stało się. Jeszcze kilka lat temu zaporowe ceny zmuszały nawet najzacniejszych do korzystania z usług odpowiednich firm..



Palenie płyt, przez jednych uważane za pierwszy krok ku piractwu, dla innych jest codzienną koniecznością. Kilku znajomych grafików, pracujących w tym fachu od ładnych paru lat po prostu odetchnęło z ulgą, mogąc wreszcie za względnie małe pieniądze archiwizować swe dane. To samo dotyczyło dużych biur czy instytucji, pragnących zachować swe cenne dane nie w tonach papieru, lecz na złotych krążkach. Od pewnego czasu na rynku pojawiają się dość tanie urządzenia pracujące w trybie EIDE, co pozwoliło użytkownikowi zapomnieć o drogich kontrolerach SCSI i jeszcze droższych nagrywarkach. Dziś chcielibyśmy przedstawić Wam dwa urządzenia renomowanej firmy Creative, znanej szerszej publice z racji wyprodukowania bardzo udanej serii kart muzycznych. Oto bohaterowie dzisiejszego spektaklu:

- Model: **CD-RW Blaster 12x10x32**
- Producent: **Creative Labs (IRL) Ltd.**
- Cena: **ok. 1100.00**

- Model: **CD-RW Blaster 8x4x32**
- Producent: **Creative Labs (IRL) Ltd.**
- Cena: **ok. 700.00**

CD-RW Blaster 12x10x32

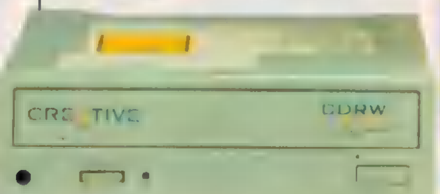
Układ cyfr w nazwie na pudełku nie jest przypadkowy i w zasadzie mówi od razu, jakiej klasy urządzenia musimy się spodziewać wewnątrz. CD-RW Blaster w niżej opisanej wersji pozwala nam odczytywać zwykłe płyty CD z prędkością x32 (ok. 5 MB/sek.), zapisywać CD-R x12 (ok. 1800 kb/sek) i płyty RW x10 (ok. 1500 kb/sek.). Te imponujące parametry realizuje urządzenia działające w standardzie EIDE! Z pewnym niedowierzaniem przyjęliśmy je, lecz redakcyjne testy wykazały, że producent nie kłamał. Urządzenie przez ponad dwa tygodnie funkcjonowało wzorowo, a dzięki dołączonemu okablowaniu, w trakcie podłączania nie sprawiło żadnej niespodzianki. System wykrył je prawidłowo, zaś Windows 98 przyjął niczym ukochane dziecko. Znajdujące się w pudełku kable (przewód IDE plus kabelek audio) spełniły doskonale swą funkcję, jedyne co warto sprawdzić przed odejściem ze sklepu, to końcówka kabla audio. Wciąż na rynku zdarzają się karty z innym wyjściem, przez co konieczne byłoby dokupienie innego, gdy wypalarka ma służyć jako jedyny napęd w domowym PC. Wraz z urządzeniem w pudełku znaleźć można obszerną instrukcję w kilku językach (jest i nasz!) oraz CD z oprogramowaniem. Podstawowym programem do wypalania jest Nero 5.0, zaś jeśli chcemy skorzystać z płyty RW, producent zaleca Prassi abCD. Instalacja wyżej wymienionego softu zajęła chwilkę i przebiegła bezproblemowo, podobnie jak i późniejsze użytkowanie (w czym bardzo pomogły dołączone do wypalarki dwie czyste płyty - CD-RW i R).

CD-RW Blaster obsługuje standardy CD Audio, CD-ROM, CD-ROM XA, CD-1, Photo RW, Video CD i CD Extra, z których najpopularniejsze są trzy pierwsze. Używanie tzw. długich płyt (80 min.), także nie było żadnym problemem. Średni czas dostępu w przypadku tego modelu wynosił ok.150 ms, a dzięki zastosowaniu dwu megabajtowego buforu i wsparciu techniki BURN-Proof, w zasadzie nie mieliśmy żadnych kłopotów z urządzeniem. Prezentowana wypalarka jest bardzo uniwersalnym urządzeniem, mogącym służyć za klasyczny CD - na frontowym panelu znajduje się wejście słuchawkowe i regulacja głośności. Możliwość instalowania CD w pionie pozwoli używać go także w starszych typach obudów. Ciekawostką są zapewnienia producenta o wsparciu dla nowych typów transmisji w standardzie UDMA (obecnie 66, a za chwilę 100)!

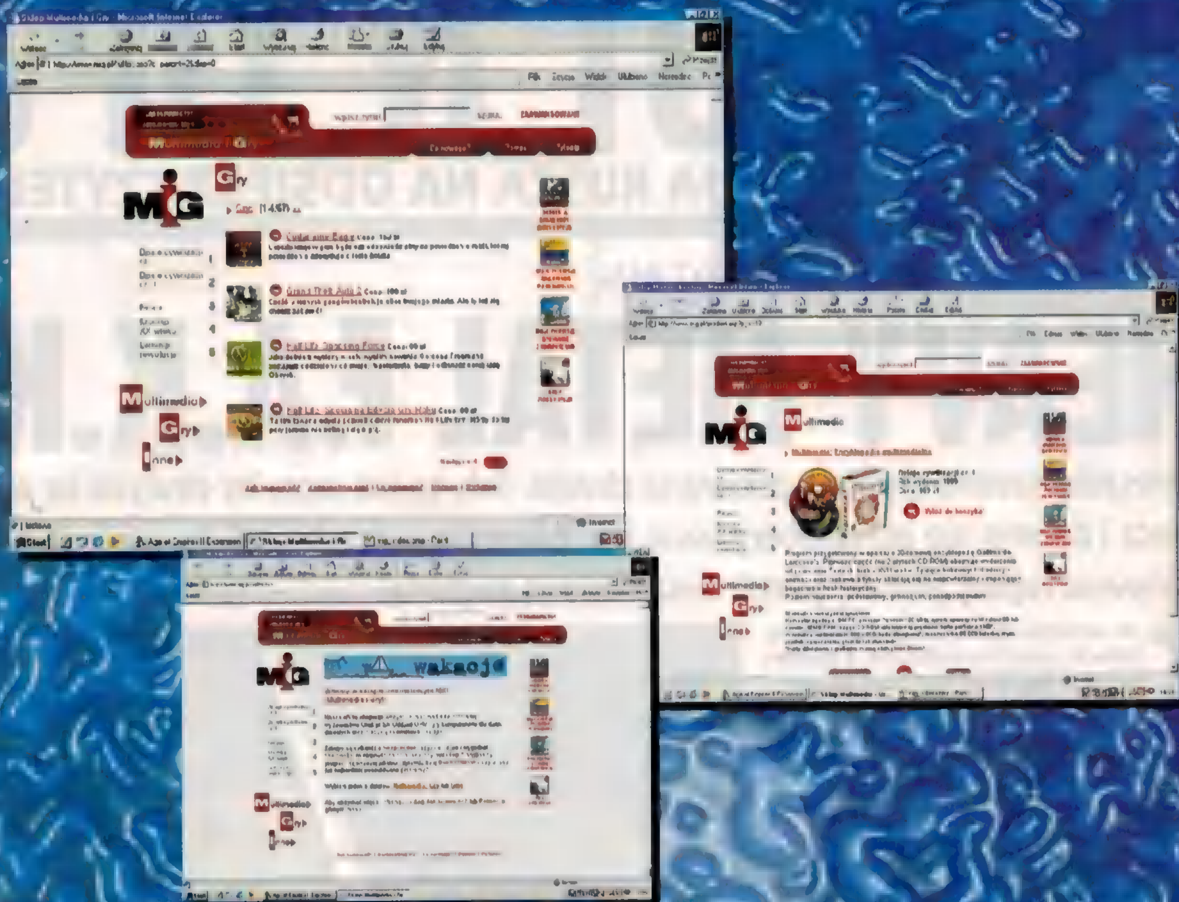


Drugim, bliźniaczym modelem jest **CD-RW Blaster 8x4x32**. W zasadzie to ta sama konstrukcja (podobny, 2 MB bufor) ze zmienionym napędem i o obniżonych parametrach eksploatacyjnych. Oferuje wsparcie dla wszystkich wyżej wymienionych standardów, a jedynym minusem jest sztywne przywiązanie tego urządzenia dla dzisiejszych standardów transmisji EIDE. No cóż, w końcu to klasa econo!

Creative po raz kolejny udowodniło, iż doskonale radzi sobie na nowych rynkach, a tak charakterystyczna dla tej firmy jakość nie jest częścią tylko produktów audio. Duże brawa! **JAGD52**



„WIRTUALNE ZAKUPY - REALNE KORZYŚCI"



Konkurs GK

KTO, OBOK SKLEPU INTERNETOWEGO MIG, JEST FUNDATOREM NAGRÓD W PONIŻSZYM KONKURSIE?

FUNDATORZY NAGRÓD





www.mig.pl

NAGRODY:

10 ZESTAWÓW ENCYKLOPEDII „DZIEJE CYWILIZACJI" VOL.1 i 2

ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU CENNYCH NAGRÓD, WYŚLIJ KARTKĘ POCZTOWĄ Z POPRAWNĄ ODPOWIEDZIĄ NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA Z DOPISKIEM „MIG i PLAY IT" NIE PÓŹNIEJ NIŻ DO 5 STYCZNIA. ROZWIĄZANIE KONKURSU W NUMERZE LUTOWYM. POWODZENIA!

PORADY & TIPSY

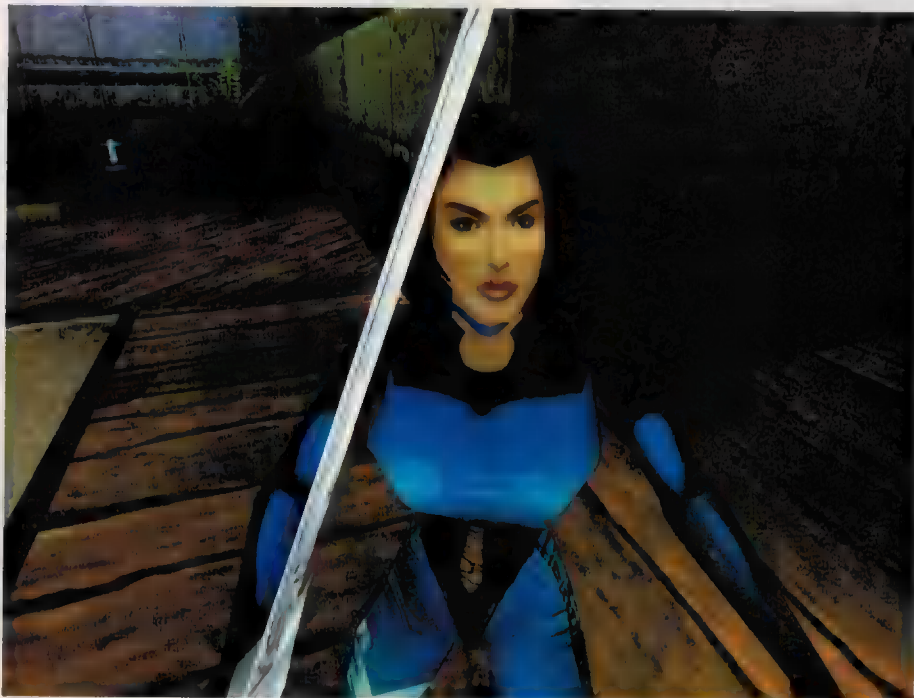
OTO NASZA REDAKCJA RUSZA NA ODSIECZ CZYTELNIKOM

■ RECENZJA **GK # 10/00** ■ WERDYKT **81%**

HEAVY METAL F.A.K.K. 2

Nareszcie nastała długo oczekiwana chwila. Tak, to już czas, by chwycić za zakurzony miecz i dawno nie przeładowywane uzi. Eden Cię potrzebuje!!! Po raz kolejny musisz uratować rajską planetę przed nieuniknioną zagładą.

Ten pamiętny dzień, który przeszedł do historii, zaczął się normalnie. Z platformy obserwacyjnej roztaczał się przepiękny widok na planetę, skąpaną w blasku porannego słońca. Te 30 lat, które minęło od zwycięzenia wojny, strasznie mi się dłużyły. Zrobiło się jakoś tak cicho i spokojnie. Już chyba bezpowrotnie minęły dni, kiedy trzeba było ciągle walczyć o przeżycie. Czasy, w których mieczem dane mi było przebijać się przez hordy potworów. Początek dnia nie zapowiadał powrotu do starych dobrych czasów, a jednak...



Poniżej przedstawiam listę „środków perswazji", za pomocą których Julia będzie przelewała hektolitry krwi i zielonej mazi w obronie świata:

MIECZ - nic specjalnego, podstawowa broń, którą musimy zadowolić się na początku. Zmieniając drugą broń, można wykorzystywać różne comba.

MIECZ OGNISTY - przy odpowiednim stanie wody zapala wrogów.

MIECZ ENERGETYCZNY - najlepszy ze wszystkich, zadaje atak Błyskawicą (Lord Vader może się schować).

MIECZ ŁAŃCUCHOWY - wygląda świetnie, ale niestety nie jest aż taki dobry, na jakiego „pozuje".

TOPÓR - bardzo mocny, choć zbyt wolny, przydaje się tylko w paru miejscach.

MIECZ ŚWIATŁA - wydzieramy go (dosłownie) końcowemu bossowi gry. Przy jego pomocy po raz drugi musimy wysłać Lorda Tylera w zaświaty.

PROCA - do walki to ona raczej nie służy. Należy wykorzystać ją tylko kilka razy w grze, by móc przejść dalej.

MAŁA TARCZA - wiele razy uchroni Cię przed śmiercią i w dodatku można z nią biegać. Niezastąpiona w połączeniu z mieczem.

DUŻA TARCZA - zapewnia lepszą ochronę, ale co z tego, jeżeli nie można się z nią poruszać.

KUSZA - wyświadczy nam wiele pomocy na początku, później można sobie darować jej stosowanie.

UZI - świetna broń, choć zbyt szybko zużywa amunicję. Wiele razy pomoże nam wyjść cało z opresji.

PODWÓJNE UZI - mimo że zdobywamy ją w końcowych etapach gry, nie powinniśmy o niej zapominać.

PISTOLET - używamy tylko do momentu, w którym staniemy się szczęśliwymi posiadaczami uzi.

ŁADUNKI WYBUCHOWE - nieprzydatne w walce. Po pokonaniu pierwszego bossa używa się ich jedynie do robienia przejść.

BAZOOKA - bardzo mocna, ale trochę za wolna. Niezastąpiona na długie dystanse i wolniejszych przeciwników.

SHOTGUN - ma dodatkowo wbudowany granatnik. Wymiata, że aż miło popatrzeć, choć czasami brakuje amunicji.

MINIGUN - broń o magicznych zdolnościach usuwania wszystkich Twoich problemów. Króluje na długich i średnich dystansach.

MIOTACZ OGNIA - bardzo szybko kończy się benzyna, jest jednak niezastąpiony na Soulharvesterów.

WYSYSACZ WODY - sama nazwa mówi, co potrafi urządzenie. Prócz tego po naładowaniu może strzelać. Bez niej nie da się przejść gry.

RÓG CONJURERA - wzywa owady, które będą atakowały twoich wrogów. Bardziej dla rozrywki niż do walki, choć można próbować za pomocą owadów odwracać uwagę mocniejszych bestii.

Cała gra podzielona jest sztucznie na niezbyt długie levele, które łączą się ze sobą. By usprawnić i ułatwić opisanie gry, rozdzieliłem ją na cztery rozdziały. Dzięki temu uniknąłem bez-

sensownego opisywania każdego elementu z porozdzielanych etapów.

WSTĘP

Grę zaczynasz w punkcie obserwacyjnym Julii. Po zakończeniu intra skręć w lewo i pobiegnij do schodów na wprost. Przejdź przez drzwi, by rozpocząć swój trening. Z wielu powodów jest on bardzo ważny i należy go ukończyć. Twoja trenerka wyjaśni Ci tak podstawowe rzeczy, jak sposób odnawiania energii, ale i wytłumaczy też znaczenie wody oraz sposób jej pozyskiwania. Nauczysz się również, w jaki sposób wykorzystywać w walce poszczególne rodzaje broni oraz jak kontrolować Julię. Najbardziej procentuje jednak nauka czynności typu: skakanie, wspinanie się, bujanie się na linie, przesuwanie obiektów, chodzenie po krawędziach czy innych tym podobnych. Ukończywszy trening dostaniesz swoje podstawowe uzbrojenie - miecz i procę. Nie martw się jednak zbytnio, bowiem szybko powiększysz swój arsenał służący robieniu totalnej rozpierduchy. Polecałbym teraz poćwiczyć nowo nabyte zdolności. W tym celu wyjdź z kompleksu treningowego i pozbieraj ampułki z wodą oraz owoce (są one na drzewie, na półce skalnej, w środku i na dachu budynku). Jeśli uważasz się za Kozaka i nie zależy Ci na podwyższeniu stanu tak ważnej wody, to po wyjściu z sali treningowej skieruj swe kroki na lewo, do Edenu.

ROZDZIAŁ 1

Pobiegaj trochę po mieście i zdobądź ampułki z wodą - są na targowisku i w rogu budynku, naprzeciw krowy. Gdy już to zrobisz, udaj się do Landersa. Właściciela, który podaruje Ci ładunki wybuchowe, znajdziesz w piwnicy.

Włączy się krótki przerywnik filmowy, podczas którego nasza dzielna Julia pobiegnie nieść pomoc potrzebującym. Po rozwaleniu owadów weź wodę i długim skokiem przeskocz na balkon. Po rurze przejdź na drugą stronę i wdrap się na dach. Teraz zeskocz w dół, uporaj się z szarańczą i wysadź meteor, by zrobić sobie przejście. Znów napadną Cię natrętne owady, z którymi nie powinieneś mieć problemu. Splądruj zagrody i używając korby, wyjdź z budynku. Zabierz wodę będącą w szczelinie między oborą a murem po prawej stronie. Podejdź do farmera na placu, a gdy on ucieknie, zmniejsz nadmiar fauny w tej okolicy. Zanim udasz się za farmerem weź dużą ampułkę z wodą - jest tak samo ukryta jak poprzednia. W oborze musisz ochronić, mającą zaraz ocielić się krowę. Gdy już to zrobisz, podłoga pod Julią zapadnie się, a Ciebie będzie czekała walka z pierwszym bossem. The Vymish Mama jest odpowiedzialna za pojawienie się tej całej chmary owadów. Nie jest to trudna potyczka. Wystarczy ukrywać się przed jej wzrokiem, a w





odpowiednim momencie podbiegać do meteorów, podkładać ładunki wybuchowe i z powrotem się chować.

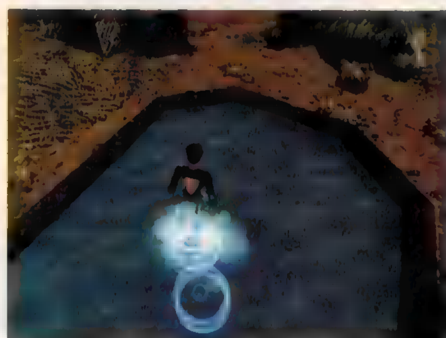
ROZDZIAŁ 2

Po pokonaniu bossa znajdziesz się w innej części Edenu. Porozmawiaj ze swoim przyjacielem, a następnie udaj się po wodę ukrytą za fontanną. Idź dalej, po drodze pomagając ludziom w rozwiązywaniu ich problemów. Po otrzymaniu eliksiru regenerującego, wskocz na rusztowanie, ■ z niego na dach, gdzie znajdziesz małą tarczę. Gdy już pozbierasz wszystko i pomożesz ludziom, skieruj się dalej. Kiedy spotkasz małą dziewczynkę, pobiegnij w prawo. Rozwal dwa zmutowane stworzenia i z dachu przeskocz na taras. Weź pistolet i wodę z góry. Podążaj teraz drogą w dół. Jeżeli przeszedłeś trening, to na pewno wiesz jak pomóc kolesiowi. Gdy już to zrobisz, skieruj swe kroki do wyjścia. Spotkasz swojego przyjaciela Orto testującego nową broń. Po krótkiej wymianie zdań obierz kurs na rynek miasta, gdzie zobaczysz bardzo dziwną scenkę. Po prawej stronie wieży znajduje się duża ampułka z wodą. Naprzeciwko Twoim oczom ukaże się droga prowadząca w dół - idź tam i porozmawiaj z kobietą oraz zdobądź wodę za pomocą dźwigu. Wróć się na rynek miasta, na którym zauważysz małe zamieszanie. Okaże się, że Julia będzie musiała udać się do generatorów tarcz ochronnych planety. Dostaniesz teraz także kuszę. Gdy już znajdziecie się na dole, pobiegnij za swoimi kompanami. Nagle wszyscy zostaniecie wciągnięci pod wodę, a Ty będziesz musiał rozwalić z kuszy wielką krwiożerczą bestię. By odzyskać swój ekwipunek, wskocz na linę, a gdy ją rozhuśtasz, zeskocz na półce skalnej. Następną liną będziesz musiał opaść na dół. Dojdziesz do pomieszczenia, w którym odzyskasz swoją broń, ale nastąpi to dopiero po uporaniu się z dwiema strzelającymi roślinami. Zejdź na samo dno pieczary i podciągnij się w miejscu, gdzie kamień blokuje drogę. Na szczęście Julia jest dziarska, więc nie stanowi to dla niej żadnego problemu. Teraz przedostań się na drugi koniec rury i po linie zejdź w dół. Po pokonaniu wszystkich bestii blokujących Ci drogę wyjdź przez drzwi, gdzie czeka Cię kolejna porcja przeciwników do eksterminacji. Klepnij przycisk i przejdź kratką do kanału ściekowego. Skieruj się do dużego pomieszczenia wypełnionego wodą. Przebiegnij szybko do podwyższenia na lewo i wdrap się na górę. Teraz prosto i w prawo na górę, a następnie w dół wraz z wodospadem. Zabij dwóch przeciwników i naciśnij przełącznik. Wskocz na którąś z łopatek i wjedź do góry. Pozbieraj wszystko dookoła i pacnij guzik. Podskocz na jedno z trzech kręcących się ramion i zabierz wodę, która jest na dole i po lewej stronie. Gdy już to zrobisz, przedostań się na następną część mechanizmu (gdy kręcące się ramię będzie po prawej stronie). Dalej musisz przeskoczyć na wysuwający i chowający się pręt. Unikaj wiązki energii i zejdź na dół. Rozpraw się z kim trzeba i naciśnij guzik. Teraz przeskakuj przez trzy podnoszące się i opadające platformy (skacz, gdy zniknie wiązka energii). Po zeskoczeniu na ziemię weź topór i przeskocz do wajchy, którą musisz przełączyć. Unikając wyziewów z rur przejdź po małpim moście. Za drzwiami pokonaj bestię i idź prosto. Ignorując przeszkadzające Ci owady, skacz szybko do góry po osuwających się platformach. Zabij latających trućicieli i strzelające rośliny, by znaleźć się przy przełączniku. Wjedź windą na górę i uważając na strzelców poprzekręcaj korby tak, aby kolor lasera odpowiadał kolorowi emitera. Idź do pokoju obok, w którym jest przycisk. Gdy na niego naciśniesz, zostaniesz przeniesiony do Edenu oraz poznasz nowych dość mocnych przeciwników (mają miotacze ognia, rakietnice i miniguny), przed którymi jesteś na razie zmuszony uciekać. Dostań się tam, gdzie znalazłeś pistolet, ale teraz przejdź przez drzwi i szybko wybiegnij na taras. Zeskocz na dół i ignorując przeciwnika dobiegnij do liny, za pomocą której uciekniesz na górę. Oczyść pomieszczenie i wyjdź na dach dziurą w murze. Przeciągnij się po rurze na drugą stronę, a następnie po skrzy-

PODPOWIEDZI

- Zapisuj bardzo często stan gry (klawisz F6). Jest wiele momentów, w których powinieneś to robić - wchodząc do pomieszczeń, przełączając rożne przyciski, a przede wszystkim przygotowując się do skoków.
- Korzystaj z „magicznych" krzaków z owocami. Jeden owoc odnawia około 1/5 energii i odrasta na krzaku po 20 sekundach.
- Woda ma olbrzymie znaczenie na Edenie, dlatego często opłaca się dla niej nadłożyć trochę drogi. Co więcej, w każdym miejscu z wodą możesz podnieść swój stan drogocennego płynu do połowy.
- W trakcie walki staraj się być w ciągłym ruchu. Cel poruszający się jest o wiele trudniejszy do zdjęcia. Po za tym, gra ma tę nieprzyjemną wadę, że potrafi generować potwory za Twoimi plecami - na szczęście nie zdarza się to zbyt często.
- Nie martw się o to, że zbraknie Ci środków do walki. Amunicji jest w bród, z wyjątkiem tej do miotaczy ognia, a poza tym miecz (ale nie ten zwykły) w połączeniu z małą tarczą i wysokim stanem wody, stanowi naprawdę dobrą alternatywę.
- Podczas walki lepiej jest używać zwykłych i prostych cięć mieczem niż combosów - ilość wroga na to z reguły nie pozwala.
- Pamiętaj, że nigdy nie przeskoczysz większej przepaści, jeśli uprzednio nie schowasz broni.
- Jeżeli chcesz nacieszyć się grą i wykorzystać jej wszystkie możliwości, to zalecane wymagania sprzętowe potraktuj jako minimalne.





ni dostań się na górę. Skrzynię, znajdującą się po prawej, zepchnij na dół. Wyjdź na zewnątrz. Teraz unikając przeciwników, biegnij najszybciej jak możesz do warsztatu Orta, który jest przy fontannie. Gdy już będziesz bezpieczny w środku, udaj się na poszukiwanie właściciela tego przybytku. Przeczołgaj się szybem wentylacyjnym na prawo od drzwi. Idź do następnego pomieszczenia, gdzie trzeba najpierw przełączyć wajchę na wprost drzwi, a następnie przycisnąć dwa razy czerwony guzik. W ukrytym przejściu znajdziesz uzi i shotguna, a zjechawszy windą w dół spotkasz Orta. Dowiesz się, kto stoi za atakiem na Twoją planetę oraz dlaczego musisz odnaleźć artefakt zwany sercem We. Dostań się do wyjścia, gdzie Julia przebierze się w fajniejsze ciuszki. Weź miecz i wyjdź na miasto. Nie zwracając uwagi na latającego „kaznodzieję", wbiegnij do kościoła. Na zapleczu znajdziesz miotacz ognia. Uzbrój się w niego i wyjdź, by stoczyć walkę z kolejnym bossem, którym jest Soulharvester. Miotacz ognia jest najlepszą rzeczą, jaka może być na tego typu przeciwników. Jeżeli zabraknie Ci benzyny, to przyłóż niemiłemu osobnikowi z topora.

ROZDZIAŁ 3

Twoim obecnym zadaniem jest odnalezienie niejakiego Gruffa, który powie Ci, jak zdobyć upragniony przez Ciebie artefakt. Weź amunicję i idź w dół, w stronę wodospadu. Gdy dojdziesz do mostu zobaczysz, dlaczego nie będziesz mógł go użyć. Krawędzią po prawej przejdź na drugą stronę i podciągnij się na górę. Wytnij w pień owady i zeskocz w dół. Od tej pory będziesz nękany przez bardzo natrętne ptaszyska. Na szczęście jest prosty sposób, by je pokonać. Wystarczy używać straefów, a gdy ptak zaryje w ziemię, dobiec i rozwalić go. Po pnączach dojdź do góry, a następnie powtórz tę czynność, nieustannie obserwując ptaki. Zeskocz na dół i zabij roślinki (uważając na jedną, strzelającą z góry). Wskocz w strumień wiatru i wyląduj po drugiej stronie. Zdobędziesz teraz bazookę - jedną z przyjemniejszych broni w grze. Wejdź do groty i kieruj się w dół, uważając na spadające kamienie. Gdy wyjdziesz w dużym pomieszczeniu, weź wodę i idź w lewo. Skacz na coraz to wyższe półki skalne. Zlikwiduj dwie bestie, wskocz na linę i wyjdź z jaskini. Skorzystawszy z siły wiatru znajdziesz się na drugiej stronie. Gdy komputer wgra drugą część planszy, idź do góry. Teraz unikając pazurów, będziesz musiał wspinać się coraz wyżej. Dojdziesz do miejsca z dwiema strzelającymi roślinami. Gdy już się ich pozbędziesz, skręć w prawo i zacznij schodzić w dół. Czeka Cię banalna walka z królową owadów. Po prostu chwyć za ognisty miecz i zarżnij ją. Dalej wejdź na skałę, a następnie wdrap się po pnączach. Idź i zeskocz na dół, gdzie czeka Cię potyczka ze strzelcami. Przeskocz na następną platformę. Idź prosto i zbierz amunicję, po czym wróć się i skręć w lewo, gdzie znów będziesz musiał unikać pazurów. Wykazując się wielką zwinnością, powoli schodź na dół. Pokonaj dwie bestie, weź amunicję i skacz do góry. Teraz podążaj cały czas w dół, wystrzegając się mięsożernych roślinek. Przebiegnij szybko mostem i uzbrój się w miotacz ognia. Wyeliminuj Soulharvestera, ptaka i inne upierdliwe stworzenia. Zabierz broń zabitego mutanta i maszeruj wzdłuż strumienia. By oczyścić sobie drogę, użyj detonatora, a następnie skocz w dół. Spotkasz tu dużą śmieszną istotę oraz zdobędziesz sporą tarczę. Ten komiczny wybryk natury przeniesie Cię na bagna. Idź przed siebie, rozwal jeszcze potwora, z którym wcześniej nie miałeś okazji się zmierzyć. Najlepsza na niego jest bazooka. Następnymi pod nóż są dwaj strzelający i przyjemniaczek, na którego najlepiej skutkuje broń ciężka. Ustrzegając się skąpania się w bagnie, udaj się na lewo. Omiń roślinkę i zabij dwie strzelające rośliny, a następnie powtórz to, co widziałeś na przerywniku. Dostaniesz się na gałąź drzewa. Zeskocz z niej na lewo i przeskakuj po liliach. Jeśli potrzebujesz eliksiru uzdrawiającego, to musisz skacząc po dwóch liściach, dostać się na małą wysepkę. Jeśli nie, to od razu maszeruj w lewo. Na stałym lądzie idź cały czas prosto, aż dotrzesz do polany. Czeka Cię tu mała jatka, ale na pewno sobie poradzisz. Teraz cały czas prosto, po drodze rozwalając wszystko co się rusza. Dojdziesz w ten sposób do końca tej części bagien. Druga część też będzie obfitować w mocne akcenty. Uważając na przeciwników pojawiających się znikąd, oczyść cały teren. Następnie skieruj się na lewo do zbiorowiska klocków. Skacząc po nich, dostań się do jaskini w gębie posągu. Przełącz dźwignie otwierające windę w drzewie. By wrócić na ląd, przechodząc po liliach, musisz znaleźć się przy bajorku i szybko wrócić do mięsożernej rośliny, która wystrzeli Cię z powrotem. Drzewo (z bardzo dziwną jak na drzewo zawartością) znajduje się na prawym krańcu wysepki. Na górze Julia zmieni wdzianko, a Ty przełączywszy dźwignie, wróć na dół. Opuszczona kłoda jest blisko zbiorowiska klocków, po których wcześniej skakałeś. Przy szkielecie znajdziesz podwójne uzi. Zeskocz w dół i rozwal dwie mocne bestie, które wyskoczą z wody. Może być ciężko, ale na pewno dasz sobie radę. By przejść, musisz na czymś skierować uwagę mięsożernej rośliny. Wejdź na grzyb i z procy zrzuć małe stworzonko, którym zajmie się na chwilę roślinka. Pobiegnij prosto i unikając pazurów dostań się na wzniesienie po prawej. Procą ogłusz stworzonko i zanieś je roślinie, blokującej Ci drogę. Uskocz od pazurów i zakończ drugą część bagien Na wstępie wyeliminuj dwóch wrogich Ci przyjemniaczków, po czym podejdź do liny, ale nie za blisko - czeka Cię tu niemiła niespodzianka. Omiń pułapkę, wskocz na linę i wyląduj na kamiennym bloku, gdzie mieści się mała figurka. By zdobyć taką drugą, idź prosto (nie tam, gdzie jest domek) i rozpraw się z wszystkimi mającymi wątpliwości co do Twoich intencji. Wejdź po konarze lewego drzewa i zabierz figurkę. Następnie przejdź przez małpi most na drugą stronę, wskocz na bujający się pal i zdobądź trzeci posążek. Wróć do miejsca, w którym wchodziłeś na pal drzewa, tylko tym razem skręć w prawo. Dostaniesz się tędy na wysepkę z trzema dużymi posągami. Poukładaj małe posążki pod ich dużymi odpowiednikami i zabierz nową broń - róg conjurera, który będzie przywyzwał stworzenia walczące za Ciebie. Udaj się znów do małpiego mostu, tylko tym razem wskocz w dziurę w dachu domu. W piwnicy znajdziesz nakolannik dla Julii. Wyjdź na zewnątrz i oczyść sobie drogę do tratwy. Czeka Cię walka z kolejnym bossem - SKHYNERPADEM. Rozwal toporem jego osiem macek (po dwie naraz), a gdy już się z tym uporasz, zacznij nawalać go od tyłu (tam, gdzie nie ma oka). Pamiętaj jednak, by cały czas być w ruchu i poruszać się tylko po obrzeżach, gdzie nie ma wody. Po pokonaniu bossa znajdziesz się wreszcie w ostatnim etapie drogi do Gruffa. Weź eliksir będący po prawej i idź w kierunku wody. Rozwal dwóch niemilców i strzelca. Dostań się do półki skalnej, z której strzelała roślinka. Wdrap się na górę i idź zdobyć żółty eliksir (otaczające Cię smugi ognia będą ranić przeciwników). Następnie podążaj wraz z nurtem rzeki cały czas do przodu. Wychodź z wody na każdą półkę skalną i zbieraj wszystko co

możesz. Znajdziesz też między innymi figurki, które pozwolą Ci odblokowywać drogę. Tak posuwając się do przodu dojdziesz do wodospadu. Teraz już tylko podziwiaj akrobatyczne wyczyny Julii. Spotkasz wreszcie samego Gruffa (nawiasem mówiąc, to niezły z niego kawał zbereźnika). Dowiesz się wreszcie, czym jest serce We, i że musisz przejść cztery próby, by je zdobyć. Zanim przeniesiesz się na cmentarz, dostaniesz bardzo fajny prezent (tylko nie wystrzelaj od razu całej amunicji).

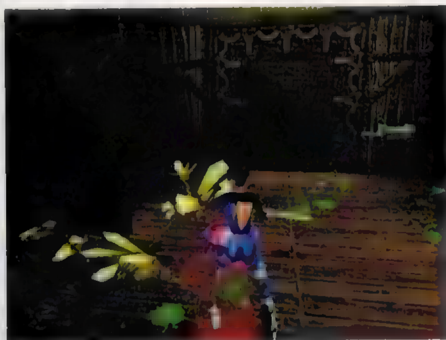
ROZDZIAŁ 4

Zabierz z piedestału miecz energetyczny i pędź do pierwszej świątyni (tej z czterookimi twarzami). Teleport przeniesie Cię do centrum świątyni. Jeżeli potrzebujesz wody, to uporawszy się z bestiami idź prosto. Jeżeli jest Ci ona zbędna, to musisz maszerować w prawo. Przeskakuj po platformach, aż dojdziesz do miejsca, gdzie zabijesz dwóch strzelających. Kieruj się dalej, eliminując po drodze wszystko, na co się natkniesz. Dojdziesz do platform. Skacz po nich, ignorując zamknięte na razie drzwi po prawej. Na lewo znajdują się drwi z głowami po bokach. Pozbieraj wszystko wokół i wejdź do środka. Oczyść pomieszczenie ze zbędnego mięsa armatniego i dostań się do schodów. Przesuń kamienny blok po prawej i za jego pomocą dostań się na górę. Idź cały czas do przodu do momentu, w którym zobaczysz dziurę po lewej. Wpadnij w nią i ustaw koła zębate (zaczynasz od ostatniego, a kończysz na pierwszym), uważając przy tym na swoje zdrówko, tak aby tłok mógł się swobodnie poruszać. Włączy to strumień wiatru z prawej gęby. Podobną czynność powtarzasz z lewą gębą, tylko tym razem musisz przycisnąć trzy przyciski. Wiesz zapewne co się stanie. Teraz, unikając strumieni wiatru, musisz znaleźć się przy schodach i wejść na górę - włączy się krótki przerywnik. Jeśli chcesz, pobaw się z duchami - miecz energetyczny jest tu bardzo wskazany. Następnie wejdź w pierwszy strumień wiatru, który wyrzuci Cię pod same wyjście. Wyjdź na zewnątrz i znów daj się przenieść podmuchowi wiatru pod otwarte już drzwi, które zakończą tę Świątynię. Kolejnym celem jest Świątynia Wody. Przejdź przez pierwszy teleport, a potem przez drugi - ten po lewej. Teraz czeka Cię prawdziwe wyzwanie. Nie ukrywam, że sam mocno się nad tym namęczyłem. Sprawa ma się następująco. Szybko wskakujesz na platformę i „lekko przypiekasz" Soulharvestera. Gdy to zrobisz, małe części tworzące całość zaczną się zapadać. Szybko przekręć obie korby (ignorując duchy) i dostań się na platformę, która zabierze Cię do góry. Zdematerializuj całkowicie duchy i chwyć za miniguna. Wjechawszy na górę zobaczysz jednego z robotów, przed którymi musiałeś uciekać w Edenie. Oni wcale nie są tak mocni, na jakich wyglądają i już krótka seria z miniguna zdejmuje z nich ciężar istnienia. Wejdź w teleport i następnie zejdź po linie w dół i wkrocz w drzwi po prawej. Zrób sobie grilla z kolejnego Soulharvestera. Pozbieraj wszystko, weź miniguna i klepnij trzy przyciski. Pojawi się dwóch mocnych kolesi (sprostowanie: dawniej mocnych, teraz już tylko nadających się do pchania karuzeli). Uważając na toczącą się beczkę, pobiegnij teraz do drzwi znajdujących się na lewo. W środku spotkasz kolejnego przedstawiciela tych „potężnych". Teraz liną w dół, gdzie czeka na Ciebie mała rozgrzewka. Przyciśnij cztery przyciski i wejdź do teleportu. Wyślij do piekła kolejnego Soulharvestera. Włączy się krótki przerywnik filmowy, a Ty spotkasz dwa dobre duszki, których pomoc okaże się nieoceniona. Weź miecz z wody i wejdź na piedestał na środku, by ukończyć tę Świątynię. Następną wizytę musisz złożyć w świątyni krwi. Idź drogą z minigunem w ręku, unikając kolców. Roboty nie powinny stanowić dla Ciebie problemu. Gorzej jednak jest już, gdy nadlatują piekielne ptaszyska. Idąc cały czas w górę dojdziesz do miejsca, w którym będziesz musiał przeskoczyć na platformę (uważaj na otwierające się i zamykające kolce). Teraz nie lada gratka dla miłośników lubiących sprawdzać swe zdolności manualne. Pobiegnij do ściany naprzeciwko. Schyl się, a gdy minie Cię walec z kolcami, wstań i traf z procy w przycisk otwierający drzwi. Prawda, że brzmi banalnie, ale mi osobiście bardziej przypomina to „Mission Impossible 2". Po rozwaleniu dwóch robotów zlokalizuj dobre duszki. Cały trik polega na tym, by skakać po platformach, nad którymi unoszą się owe zjawy. Drogę będą utrudniły Ci ptaki i duchy. Nie przejmuj się jednak, skoro zaszedłeś już tak daleko, to na pewno sobie z nimi poradzisz. Gdy dostaniesz się na wielką platformę, będziesz musiał pokonać dwóch Soulharvesterów. I tu może pojawić się problem. Benzyna szybko się kończy, a wrogowie zaliczają się do bardzo żywotnych. Moim zdaniem Soulharvesterzy to najgroźniejsi i najcięższy do pokonania przeciwnicy w grze (za wyjątkiem ostatecznego bossa oczywiście). Zakończywszy tę Świątynię, znów znajdziesz się na cmentarzu. Na pewno wiesz jak uporać się ze strażnikiem blokującym Ci drogę do spotkania ze swym przeznaczeniem.

OSTATECZNA KONFRONTACJA

Teraz czekają Cię już tylko formalności. Zebrawszy to, co możesz z obu platform, potraktuj natręta z bazooki. Przebiegnij szybko po składających się żebrach i wyjdź na plac. Stoczywszy pożegnalny bój z dwoma Soulharvesterami, rozpraw się z dwoma robotami (najmocniejsi z możliwych zawsze zamykają stawkę). Po wejściu w drzwi wal prosto przed siebie, aż do komnaty zawierającej serce We. Bossem końcowym jest nie kto inny, ale już raz pokonany przez Julię Lord Tyler. Do prostych przeciwników to on nie należy, ale jakoś trzeba było pokryć niedociągnięcia dotyczące trzech poprzednich bossów. Weź miniguna i zacznij strzelać do Tylera. Gdy upadnie, chwyć za wysysacz wody i podbiegnij do niego. Powtórzywszy czynność drugi raz, zdobędziesz miecz światła, którym trzeba zadać finalny cios, gdy energia bossa zmaleje do zera. I to już wszystko, mam tylko nadzieję, że w niedługim czasie spotkamy się ponownie z uroczą Julią i tym wszystkim, co ma ona nam do zaoferowania.

PAMP





STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

Podczas gry wywołaj konsolę (tyldą „~") i wpisz poniższe kodziaki.

jesteś Bogiem - god
całe uzbrojenie - give weapons
999 punktów życia i zbroja - undying
niewidzialność - notarget
ukryty level - brig
wybór poziomu - map (nazwa levelu)

Aby podreperować zapasy w kieszeniach, trzeba użyć komendy „give" i wpisać nazwę pożądanej rzeczy. Oto ich spis:
Phaser, Tetryon Disruptor, Compression rifle, Scavenger rifle, IMOD, Tricorder, Health, Ammo, Weapons, All, Stasis weapon, Grenade launcher, Photon burst, Dreadnought weapon, Armor

Aby znaleźć się w konkretnym miejscu, warto poznać nazwy leveli. Wpisujemy je poprzedzając nazwę komendą „map". Nazwy poniżej:

The rescue - borg1
Incursion - borg2
Tactical decision - holodeck
Condition - voy1
Unavoidable delays - voy2
Hazard duty - voy3
Defense - voy4
Hazard ops - voy5
Data retrieval - stasis1
Deep echoes - stasis2
Encounters - stasis3
Renewal - voy6
Union - voy7
Departure - voy8
The visit - scav1
Dangerous ground - scav2
Conflicting views - scav3
Conflicting views - Part 2 - scav3b
Disorder - scav4
Infiltration - scav5
The hunter - scavboss
Fallout - voy9
Proving ground - borg3
Information - borg4
Covenant - borg5
Infestation - borg6
R and R - voy13



Visual confirmation - voy14
Offense - voy15
The breach - dn1
Command - dn2
Primary encounter - dn3
The skirmish - dn4
Defensive measures - dn5
Transit - train
Attunement - dn6
Array - dn8
Invasion - voy16
Decisions - voy17
External stimuli - forge1
Matrix - forge2
Onslaught - forge3
Visual magnitude - forge4
Dissolution - forge5
Command decision - forgeboss
Epilogue - voy20

TIPS & TRICKS

REDAKCJA RUSZA NA ODSIECZ CZYTELNIKOM

ZEUS: MASTER OF OLYMPUS

Bycie bogiem, w porównaniu z zarządzaniem miastami, to łatwizna. Podczas gry wciśnij Ctrl+Alt+C. Dopiero po tym będziesz mógł wstukać:
Delian Treasury - 1000 sztuk złota
Ambrosia - wygrywasz scenariusz
Fireballs from Heaven - na wskazany kursorem kawałek terenu uderza piorun

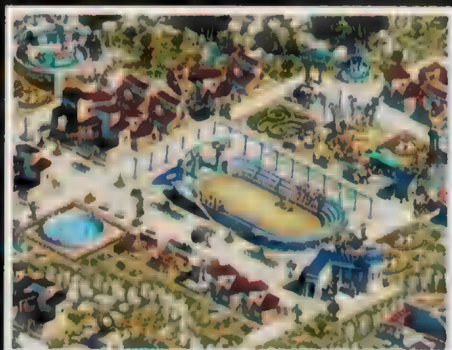
BLAIR WITCH PROJECT VOL 3: COFFIN ROCK

Maniakom mrocznych opowieści pod rozwagę... Podczas gry wciśnij F10, a będziesz mógł wpisać poniższe kody.
IWORKFORGOD - jesteś Bogiem
GETINTOMYBELLY - całe uzbrojenie
T2000 - i wyglądasz jak Terminator
GIVEMEFAITH - odzyskujesz zdrowie
NOD3D - niewidzialność
HELLFREEZEOVER - zamraża wrogów
BIGSTICKOFDEATH - masz shotguna
MEDIUMRARE - masz kuszę
GOODTIMESMAN - masz dynamit
BURNYOURASSOFF - masz miotacz
MEETMYPALTOMMY - masz peem
SMILEYNOMORE - masz strzelbę na słonie

PACMAN: ADVENTURE IN TIME

To jedna z setek kontynuacji, chyba najpopularniejszej (jeśli nie najstarszej), gry dla masowego odbiorcy. Powinniście się wstydzić, że chcecie oszukać starego PacMana, ale z obowiązku dodam, że trzeba wcisnąć Esc i wpisać kody, by zadziałały!

IAINTSCARED - jesteś Bogiem
SHOWMETHEMAZES - wszystkie poziomy
INEEDTHEPOINTS - wygrywasz poziom
INEEDANEXIT - patrz wyżej
UPCLOSEANDPERSONAL - widok z pierwszej osoby
MISSIONIMPOSSIBLE - przeciwnicy są bardzo szybcy
GETALIFE - dodaje jedno życie
KILLME - samobójstwo



LISTY



Witajcie! Oto grudniowe wydanie Waszej ukochanej gazetki i... nie ostatnie w tym roku!

Jak już zdążyliście się przyzwyczaić, kolejne numery GK ukazują się pod koniec miesiąca, jest więc szansa na powitanie nowego tysiąclecia właśnie z nami! Z tego tylko względu pozwalam sobie na wstrzymanie się z szablonowymi życzeniami. Przynajmniej na razie...

Listopad i nadciągający grudzień to standardowo już, okres naprawdę wielkiego wysypu gier (i najczęściej są to prawdziwe hity). Tak powinno być i w tym roku (zapraszam do działu Nowości), dzięki temu nobliwy staruszek z wielkim workiem prezentów nie powinien zawieść i teraz. Szykujcie więc kaskę i naciskajcie rodzicieli (tylko bez przesady!) - okres błogości nadciąga! No, ale teraz czas pospieszyć z pomocą kilku zbłąkanym duszyczkom.

■ „Mili moi! Mam wielandzi probelmas z kupnem nowego kompa. Z trudem uzbierałem nieco gotowizny i zastanawiam się, jaki konfig byłby dla mnie idealny. HELP!"

Miły mój! Zbyt mało wiem, by naprawdę Ci pomóc, ale mimo wszystko spróbuję. Przede wszystkim, trzeba sobie zadać podstawowe pytanie: ile tej nieszczęsnej mamony masz i do czego ma to być komp? Przyjmuję, że pieniądze nie są największym problemem (szczęściarz!), a sprzęt ma być wybitnie giercowy (z mydleniem rodzicom oczu, że: „do nauki i dalszego rozwoju"). Walka między Celeronem i Duronem jest bardzo zacięta (o pełnym PIII czy Athlonie nie radzę myśleć - chyba, że ma się około 6-8 tys. zł. na sprzęt), lecz nowocześniejszą konstrukcją jest produkt AMD. Z drugiej jednak strony na FCPGA (który jest podstawką pod Celerona) Intel wypuści za moment pełnego PIII 1GHz, co dobrze rokuje dla żywotności całego zestawu. Wybór należy do Ciebie! Potem minimum 64 (zalecam 128) MB RAM i dobra karta graficzna. Na rynku bezwzględnie rządzi GeForce 2, ale wydatek rzędu 1500 złociszy, to spore szarpnięcie, dlatego proponuję wersje MX tej karty (około 700 złotych). A potem można żyć długo i szczęśliwie... przynajmniej przez rok.



■ A podobno to koleje upadają...

■ „Jak wybudować linię energetyczną w „Sim City 300", jeśli mam miasto na obu stronach rzeki, jak pociągnąć kabel przez wodę?"

Można ją postawić tylko, gdy oba brzegi, na których będą stały słupy przesyłowe, znajdują się na tym samym poziomie. Inna konfiguracja rodzi wielkie problemy i jest w praktyce nieosiągalna.

Coś, co powinno zainteresować miłośników „BG" i „BG2". UWAGA WYMIATACZE!

■ „Bardzo chcę ubić Drizzta, bo jego wyposażenie mogłoby mi pomóc. Męczę się z tym strasznie i cholera mnie bierze, bo facecik jest ode mnie o klasę lepszy i już nie wiem, który raz loaduję sytuację, by mu dać popalić. Warto go stuknąć?"

I tak, i nie. Rzeczywiście jego sprzęt jest doskonały i dobrze byłoby go posiadać, ale jeśli chcesz ubić gościa, to wiedz, że spotkasz go w „BG2" (a więc nie udało Ci się i poraniony wylizał się z ciosów, jakie mu zadałeś), a tam... Hmm... słyszałem, że sprzęt został w tej grze ZNACZNIE ulepszony! Czy warto?

■ „Czy dzieci w „The Sims" (za...sta gra!) kiedykolwiek dorastają?!!! Szlag mnie trafia - bachor jest nieproduktywny i grymasi!"

Teraz wiesz, jak czują(li) się Twoi rodzice? Mam złe wieści - dzieci w „The Sims" (dodatek tego nie zmienia!) nie dorastają. Przyjemnego dnia, tatuśku!

I na koniec jeszcze sprawa natury organizacyjnej. Proszę o kierowanie wszelkich pytań i „klapsów" na następujący adres meilowy - gk@cgs.com.pl. Jagd 52 kończy swą agenturalną służbę na tyłach wroga i wraca do bazy po nowe zadania, pozostawiając to poletko do uprawiania nowej generacji giercowniczych maniaków. Nie martwcie się jednak, jesteście w dobrych rękach. Mam nadzieję, że wesprzecie mego następcę swymi cennymi uwagami. I pamiętajcie... co złego, to nie ja! Do „zobaczenia" w bezmiarze cyberprzestrzeni!

SKRÓTY

„Czy warto kupić „The Blair Witch Project"?
Bezwzględnie... tak!

„Czy warto kupić „Red Alert 2"?
Czytaj reckę w niniejszym numerze. Nie będę uprzedzał, ale... no dobra, powiem. WARTO!

„Czy warto...?"
A nie możecie zająć się zmywaniem garów i podrywaniem niewiast?!

„Co się dzieje z Hotem? Dawno nie było tego szydercy na łamach!"
Jak to DAWNO?! Hot po zwycięstwie wyborczym właśnie układa nową ordynację. Po prostu myśli o przyszłości...

KONKURS KLAPS

No, to mamy i następnego zwycięzcę. Tym razem redakcyjne jury przyznało za „wkład, za zaanga... ze zagnał... (tu se kretyn trudne słowo wybrał)", za zaangażowanie, nagrodę tylko jednemu graczowi - Konradowi Grechowskiemu. Gratulacje! UWAGA - nowy adres meilowy: gk@cgs.com.pl



■ To było ciężkie popołudnie.

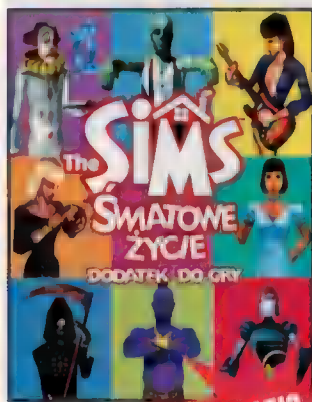
PISZCIE NA ADRES: **GRY KOMPUTEROWE**, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA PAMIĘTAJCIE O DOPISKU **LISTY**

PROMOCJA PRENUMERATY

DALSZY CIĄG OFERTY

Każdy kto do 21. grudnia zamówi roczną prenumeratę „Gier Komputerowych Edycja CD" otrzyma **za darmo grę lub joystick lub pad lub zestaw głośników!** Oto aktualna oferta:

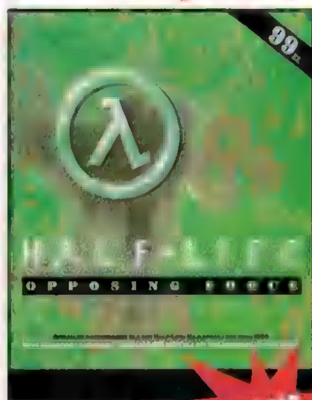

GRATIS
DIABLO II PL

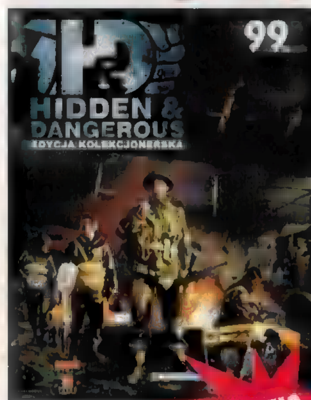

GRATIS
SIMS: ŚWIATOWE
WYMAGA: SIMS


GRATIS
SHOGUN PL


GRATIS
ICEWIND DALE


GRATIS
TOMB RAIDER 5


GRATIS
HALF-LIFE: OPPOSING FORCE
WYMAGA: HALF-LIFE

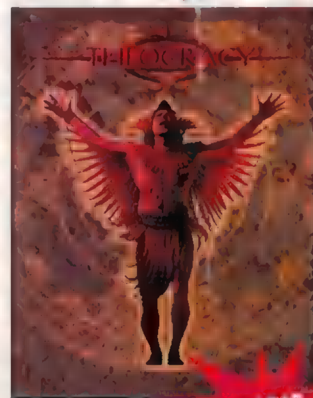

GRATIS
HIDDEN & DANGE


GRATIS
SUDDEN STRIKE


GRATIS
CAESAR III


GRATIS
ARMAGEDDON'S BLADE WYMAGA: HOMM3


GRATIS
GTA 2 PL


GRATIS
THEOCRACY PL

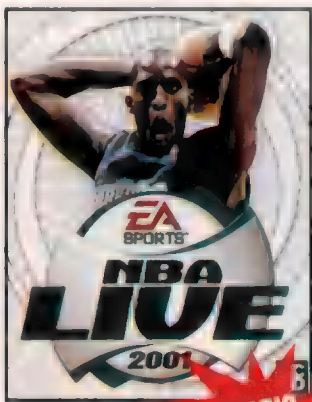
ak zamawiać. Roczna prenumerata GK CD plus promocyjna gra lub jedno z akcesoriów wraz z kosztami pakowania i wysyłki wynosi 39,00 zł. Taką kwotę należy przelać na konto bankowe za pomocą zamieszczonego dalej blankietu. W tym celu należy udać się do najbliż-zego urzędu pocztowego lub banku. Proszę pamiętać o podaniu nazwy wybranej gry lub sprzętu w przypadku prenumeraty rocznej z CD. rosimy o czytelne wypełnienie blankietu. Możliwe są również inne warianty prenumeraty tj. półroczna z CD lub bez oraz roczna bez CD, le do tych wariantów prenumeraty pełna gra nie przysługuje. Uwaga! Wysyłka gry powinna nastąpić w przeciągu 45 dni i nadana zostanie ddzielnie. Reklamacje i zapytania proszę kierować pod tel. (0-22) 815-42-20 w godz. 9-16 od pn-pt lub e-mailem: **reklamacje@cgs.com.pl**

PROMOCJA PRENU

ZAMIAST GRY MOŻNA WYBRAĆ JOYSTICK, PAD LUB ZESTAW GŁOŚNIKÓW



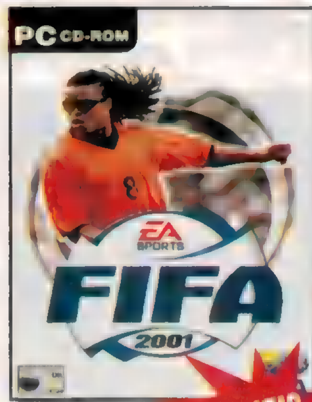
ALICE



NBA 2001



IMPERIUM GALA



FIFA 2001



WARLORDS BA



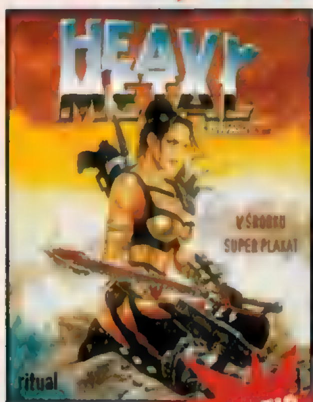
BLAIR WITCH PR



HITMAN



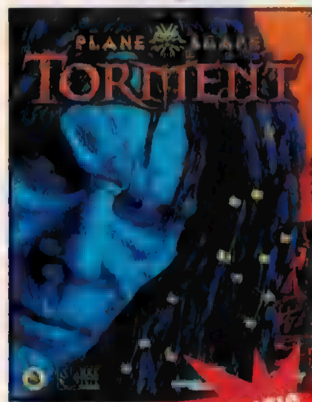
NO ONE LIVES FOREVER



HEAVY METAL FA



RAILROAD TYCOO



PLANESCAPE TOR



RALLY CHAMPIO


JP269
PC INTRUDER


MT-150 PC SMART
HAND PRO


SV-228
MEMORAY PAD


MT-151
PC DUAL


SV-210
PC RAIDER PRO

pokwitowanie dla wpłacającego

zł ______ gr ______

słownie złotych ______ groszy jak wyżej

wpłacający ______

ulica ______

kod ______ miasto ______

na rachunek

COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001

stempel ______ pobrano opłatę ______ zł

podpis przyjmującego ______

pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ______ gr ______

słownie złotych ______ groszy jak wyżej

wpłacający ______

ulica ______

kod ______ miasto ______

na rachunek

COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001

stempel ______ pobrano opłatę ______ zł

podpis przyjmującego ______

pokwitowanie dla banku

zł ______ gr ______

słownie złotych ______ groszy jak wyżej

wpłacający ______

ulica ______

kod ______ miasto ______

na rachunek

COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001

stempel ______ pobrano opłatę ______ zł

podpis przyjmującego ______

pokwitowanie dla poczty

zł ______ gr ______

słownie złotych ______ groszy jak wyżej

wpłacający ______

ulica ______

kod ______ miasto ______

na rachunek

COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001

stempel ______ pobrano opłatę ______ zł

podpis przyjmującego ______

ARCHIWALIA

Na zamieszczonym obok ***blankiecie*** *należy wymienić zamawiane numery archiwalne, następnie zsumować zamieszczone poniżej kwoty i doliczyć 2 zł (opłatę za wysyłkę). Wpłaty dokonujemy na poczcie lub w banku. Prosimy o* ***czytelne wypełnienie*** *blankietu!* ***Uwaga,*** *nie przyjmujemy zamówień telefonicznie. Okres realizacji 30 dni.*

UWAGA! TE EGZEMPLARZE NIE OBJĘTE PROMOCJĄ!

GK 11/00	5.50 zł	GK 10/00	5.50 zł	GK 9/00	5.50 zł
GK CD 11/00	13.95 zł	GK CD 10/00	13.95 zł	GK CD 9/00	11.95 zł
GK DVD 3/00	24.90 zł			**GK DVD 2/00**	24.90 zł
GK 8/00	5.50 zł	GK 7/00	5.50 zł	GK 6/00	5.50 zł
GK CD 8/00	11.95 zł	GK CD 7/00	11.95 zł	GK CD 6/00	11.95 zł
				GK DVD 1/00	24.90 zł
GK 5/00	5.50 zł	GK 4/00	5.50 zł	GK 3/00	5.50 zł
GK CD 5/00	11.95 zł	GK CD 4/00	11.95 zł	GK CD 3/00	11.95 zł
GK 2/00	5.50 zł	GK 1/00	5.50 zł	GK 12/99	4.99 zł
GK CD 2/00	11.95 zł	GK CD 1/00	9.95 zł	GK CD 12/99	9.95 zł

PROMOCJA

Zamawiając 2 lub więcej numerów płacisz mniej! Po 3 zł za edycję zwykłą i 5 za edycję CD. Koszty wysyłki bez zmian (dwa złote).

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru ____ luty (79) ____ / 2001

☐ 6 numerów z CD 59.70
☐ 6 numerów bez CD 33.00
☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!

☐ 12 numerów z CD + pełna gra lub sprzęt ...139.00

wybieram ____

WYSYŁKA GRATIS

☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru ____ luty (79) ____ / 2001

☐ 6 numerów z CD 59.70
☐ 6 numerów bez CD 33.00
☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!

☐ 12 numerów z CD + pełna gra lub sprzęt ...139.00

wybieram ____

WYSYŁKA GRATIS

☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru ____ luty (79) ____ / 2001

☐ 6 numerów z CD 59.70
☐ 6 numerów bez CD 33.00
☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!

☐ 12 numerów z CD + pełna gra lub sprzęt ...139.00

wybieram ____

WYSYŁKA GRATIS

☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru ____ luty (79) ____ / 2001

☐ 6 numerów z CD 59.70
☐ 6 numerów bez CD 33.00
☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!

☐ 12 numerów z CD + pełna gra lub sprzęt ...139.00

wybieram ____

WYSYŁKA GRATIS

☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

PISMO TO STANOWI WSPANIAŁE UZUPEŁNIENIE DO WSZELKIEJ LITERATURY O KONSOLI PLAYSTATION.

W TYM NUMERZE NAJLEPSZE GRY W HISTORII PLAYSTATION.

WRAZ Z PISMEM DOSTANIESZ PŁYTĘ CD Z DEMAMI.





POLSKA EDYCJA NAJWIĘKSZEGO NA ŚWIECIE PISMA O PLAYSTATION.

ZAWIERA ORYGINALNE MATERIAŁY, UNIKALNE WYWIADY, ELEKTRYZUJĄCE ZAPOWIEDZI Z JAPONII ORAZ PRZEDPREMIEROWE RECENZJE GIER W WERSJI PAL.

Z KAŻDYM NUMEREM PŁYTA CD Z ZESTAWEM EKSKLUZYWNYCH DEM!

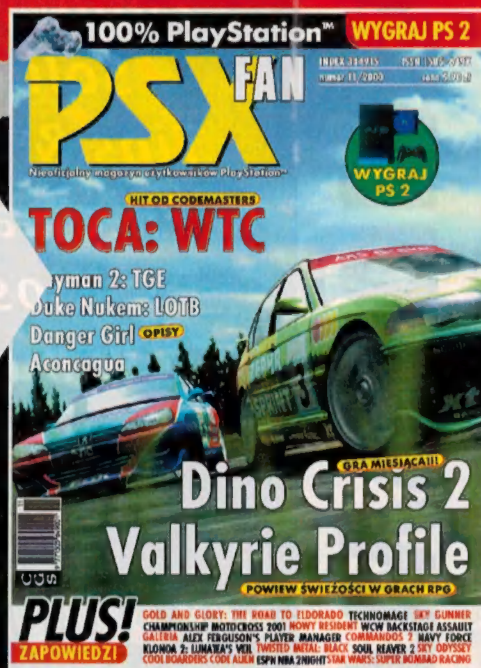


MIESIĘCZNIK O UNIKALNEJ FORMULE.

ZAWIERA BARDZO SZCZEGÓŁOWE PORADNIKI DO NAJNOWSZYCH GIER NA PLAYSTATION.

PONADTO: DWA PLAKATY, PORCJA NAJŚWIEŻYCH TIPS & TRICKS, KILKA STRON NOWOŚCI ORAZ LICZNE KONKURSY Z ATRAKCYJNYMI NAGRODAMI.

NOWY
PSX FAN SPECIAL
JUŻ W KIOSKACH!!!



WIELKA RODZINA PISM O PLAYSTATION

WYDAWANE PRZEZ CGS
COMPUTER GRAPHICS STUDIO